



CENTRO UNIVERSITÁRIO UNIVATES
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS
CURSO DE DESIGN

**CRIANDO O JOGO DE VIDEOGAME CASMIA: THE LOST
CHAPTERS**

Marcos Roberto Xavier

Lajeado, 05 de junho 2017.

Marcos Roberto Xavier

CRIANDO O JOGO DE VIDEOGAME CASMIA: THE LOST CHAPTERS

Trabalho de conclusão apresentado na
Disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso
I, do curso de *Design* do Centro Universitário
UNIVATES, como parte da exigência para
aprovação do segundo semestre de 2016.

Orientador: Me. Bruno da Silva Teixeira.

Lajeado, 05 de junho de 2017.

Marcos Roberto Xavier

CRIANDO O JOGO DE VIDEOGAME CASMIA: THE LOST CHAPTERS

A banca examinadora abaixo aprova o Trabalho de Conclusão de Curso II apresentado ao Centro de Ciências Humanas, do Centro Universitário UNIVATES, como parte da exigência para a obtenção do grau de Bacharel em Design.

Prof. Me. Bruno da Silva Teixeira - Orientador
Centro Universitário UNIVATES

Prof^a. Me. Silvia Trein Heimfarth Dapper
Centro Universitário UNIVATES

Prof^a. Me. Raquel Barcelos Souza
Centro Universitário UNIVATES

Lajeado, 05 de junho de 2017.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente ao meu orientador Bruno da Silva Teixeira, por ter acreditado no projeto desde o início e pela dedicação e auxílio prestados ao longo deste ano. Também à minha mãe, Iracema e a meu pai Osvaldo, por tudo que fizeram para eu conseguisse chegar até aqui. A minha namorada Kátia, pelo companheirismo, paciência e puxões de orelha nestes semestres conturbados. A todos os professores da Univates que contribuíram de alguma forma durante esses anos de vida acadêmica e por fim, ao meu grande amigo Akita Stark, que esteve fielmente ao meu lado durante tantas madrugadas.

“Se você pensa que pode ou se pensa que não pode, de qualquer forma você está certo”.

Henry Ford.

RESUMO

Nas décadas de 40, quando jogos de videogame nasceram, eles eram feitos quase que exclusivamente por programadores e estudantes de informática, logo a indústria percebeu seu potencial de mercado e passou a investir nos *videogames*. De acordo com Luz (2010), os jogos eletrônicos atualmente movimentam uma grande indústria, capaz de se equiparar ao cinema. Em meio a este contexto, surge o *Designer* que desempenha um papel fundamental no ramo de *games*. Foram esses profissionais que criaram os mais diversos elementos nos jogos, bem como personagens carismáticos e marcantes. O presente projeto tem por objetivo criar um jogo de *videogame* no estilo aventura que use elementos de jogos das décadas de 80 e 90. Ele será desenvolvido através de um estudo histórico da evolução de jogos de *videogame* desde seu surgimento nas décadas de 40 até 2016, relatando o papel do *Designer* neste meio. Para auxiliar na construção do *game*, será utilizada a metodologia de Bruno Munari (1981) para estruturar todas as etapas do projeto, auxiliado por uma pesquisa que tem por objetivo descobrir itens como o público alvo, sexo, frequência que os entrevistados jogam *videogame*, dificuldade dos jogos atuais, entre outros. Por fim, o projeto também apresenta os resultados obtidos através da metodologia e da pesquisa, como a história do jogo, personagens e cenários.

PALAVRAS-CHAVE: *Design*, desenvolvimento de jogos, jogos de *videogame*.

ABSTRACT

In the 1940s, when video games were born, they were made almost exclusively by computer programmers and students, so the industry realized its market potential and started investing in video games. According to Luz (2010), electronic games currently move a large industry, capable of matching cinema. In this context, the Designer emerges that plays a fundamental role in the field of video games. These professionals created the most diverse elements in these games, as well as charismatic and striking characters. This project aims to create an adventure-style video game play that uses elements of games from the 80's and 90's. It will be developed through a historical study of the evolution of video games since its emergence in the 40s to 2016, reporting the role of the Designer in this environment. To help in the construction of the this game, the methodology of Bruno Munari (1981) will be used to structure all the stages of the project, aided by a research that aims to discover items such as the target audience, sex, frequency that the interviewees play video game, difficulty of the current games, among others. Finally, the project also presents the results obtained through methodology and research, such as game history, characters and scenarios.

KEYWORDS: Design, development of games, videogames.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Esboços do personagem do jogo <i>Mario Bros</i> feitos por Shigeru Miyamoto.....	7
Figura 2 - Tela de carregamento do jogo <i>World of Warcraft</i>	9
Figura 3 - Personagens do jogo <i>Overwatch</i> : um game colorido, cativante e lúdico	10
Figura 4 - Estudantes testam o jogo <i>Spacewar!</i>	17
Figura 5 - <i>Odyssey</i>	18
Figura 6 - Pong e seu jogo	19
Figura 7 - <i>Darth Vader</i> , o vilão do filme <i>Star Wars</i>	21
Figura 8 - <i>Lara Croft</i> do jogo <i>Tomb Raider</i>	21
Figura 9 - Toru Iwatani em sua participação no filme <i>Pixels</i>	24
Figura 10 - Tela do jogo <i>Pacman</i>	24
Figura 11 - Jogo <i>Defender</i> e a tela de <i>espaço-off</i>	25
Figura 12 - Shigeru Miyamoto ao lado de suas criações, os irmãos <i>Mario</i> e <i>Luigi</i>	26
Figura 13 - Jogo <i>Donkey Kong</i>	26
Figura 14 - Tela do jogo <i>Super Mario Bros.</i>	27
Figura 15 - Jogo <i>Adventure</i> : a esquerda capa, a direita sala secreta com o <i>easteregg</i>	28
Figura 16 - Mapa aberto do jogo <i>The Legend of Zelda: A Link to the past</i>	29
Figura 17 - Jogo <i>Final Fight</i> , personagens com proporções de um adulto.	30
Figura 18 - Jogo de luta <i>Street Fighter 2</i> , sucesso dos anos 90.....	30
Figura 19 - Tela do jogo <i>Sonic The Hedjehog</i>	31
Figura 20 - Naoto Oshima a direita e Yuji Naka a esquerda: os criadores de <i>Sonic</i>	31
Figura 21 - Tela do jogo <i>Donkey Kong Coutry</i>	32
Figura 22 - Jogo do gênero <i>Online RPG World of Warcraft</i> , amigos jogando em tempo real	33
Figura 23 - Arte do jogo <i>God of War</i>	34

Figura 24 - “A porta escola”, cena do jogo <i>Silent Hill</i>	35
Figura 25 - Esboços do jogo <i>Pacman</i>	36
Figura 26 - Capa do jogo <i>Castlevania</i>	41
Figura 27 - Personagem principal de <i>Castlevania</i> , <i>Simon Belmont</i>	42
Figura 28 - Cena clássica dos portões de <i>Castlevania</i>	43
Figura 29 - Cenários ricamente detalhados, coloridos e bem-acabados	45
Figura 30 - Capa do jogo <i>God of War</i>	47
Figura 31 - Cenários e persoagens ricamente detalhados: a Cabeça da Hydra impressiona ..	48
Figura 32 - As espadas <i>Blades of Chaos</i> , as armas de <i>Kratos</i> com suas correntes	49
Figura 33 - Os obstáculos no caminho de <i>Kratos</i> não são apenas inimigos	50
Figura 34 - Batalha contra o chefe final Ares conta com alguns <i>mini-games</i>	51
Figura 35 - Muito sangue e violência presentes em <i>God of War</i>	52
Figura 36 - Artes conceituais de <i>Kratos</i>	53
Figura 37 - Idade	61
Figura 38 - Sexo	61
Figura 39 - Com que frequência você joga algum jogo de <i>videogame</i> ?	62
Figura 40 - Você joga <i>videogame</i> no seu:	63
Figura 41 - Quais os seus estilos de jogo preferidos?	65
Figura 42 - Assinale os jogos que você conhece:	66
Figura 43 - Assinale o nome dos personagens de jogos que você conhece:	67
Figura 44 - Quando você joga um jogo de <i>videogame</i> , quais são as coisas que você mais presta atenção?	68
Figura 45 - Quanto aos jogos atuais 2015/16, qual a sua opinião referente a dificuldade (marque quantas opções achar necessárias):	69
Figura 46 - Quanto aos jogos atuais 2015/16, qual a sua opinião referente a como os jogos em geral estão (marque quantas opções achar necessárias):	70
Figura 47 - Quanto aos jogos atuais 2015/16, qual a sua opinião referente a diversão (marque quantas opções achar necessárias):	71
Figura 48 - Quanto aos jogos atuais 2015/16, qual a sua opinião referente aos enigmas (<i>puzzles</i>) (marque quantas opções achar necessárias):	72
Figura 49 - Para você, os personagens que compõem os jogos (protagonistas) são:	73
Figura 50 - O que você espera quando é lançada uma sequência? (Por exemplo: <i>Street Fighter</i> 5, 6, 7...)	73

Figura 51 - Em jogos que envolvem lutas, como você vê a violência nos jogos atuais (2015/2016):	74
Figura 52 - Em jogos onde personagens femininos (protagonistas ou antagonistas) atuam, qual a sua opinião quanto ao nível de sexualidade deles:	75
Figura 53 - Princesa <i>Peach</i> do jogo <i>Super Mario Bros</i>	76
Figura 54 - Personagem principal do jogo <i>Bayonetta</i>	76
Figura 55 - <i>Briefing</i>	79
Figura 56 - Deuses em guerra: Luz (esquerda) Escuridão (direita) e Equilíbrio (no centro)..	82
Figura 57 - Mapa completo de <i>Super Mario World</i> , incluindo todos os mapas secretos	89
Figura 58 - <i>Megaman X</i> para cada chefe, um mapa completamente diferente.....	90
Figura 59 - Mapa com as localizações das áreas do jogo em cores.....	91
Figura 60 - Protótipo de mapa do jogo	92
Figura 61 - Mapa com anotações "feitas à mão"	92
Figura 62 - Esboço da área 1 Velha Casmia.....	101
Figura 63 – <i>Moodboards</i> : materializando a história.....	102
Figura 64 - Esboços com possíveis "pontos chave" das sub-fases, cada traçado representa uma tela.	103
Figura 65 - Esboço da sub-fase 1 finalizado da Velha Casmia	104
Figura 66 - Esboço finalizado da sub-fase 1 de Velha Casmia: onde o jogo começa	105
Figura 67 - esboços de ânforas, cálices, peças de carne, frutas e copos.....	106
Figura 68 - Esboços de arbustos, árvores, toras e caixas.....	107
Figura 69 - Vestuário medieval, armaduras e roupas simples	108
Figura 70 - <i>Rococó</i> : vestidos luxuosos e decotes generosos	109
Figura 71 - Casaco, colete e calça até os joelhos o homem no Período Rococó.....	110
Figura 72 - Ideias para colete e casaco	110
Figura 73 - Vestuário dos personagens.....	111
Figura 74 - Ideias para peças diversas	112
Figura 75 - Representação de uma armadura completa de placas de aço.....	113
Figura 76 - Proteção para o peito e braço feitas em couro	114
Figura 77 - esboços da proteção para ombros, elmos e escudo	117
Figura 78 - Esboços da proteção para o peito.....	118
Figura 79 - Esboço da proteção para pernas e cintura.....	119
Figura 80 - no jogo <i>Megaman</i> cada chefe derrotado concede uma habilidade adicional ao herói.....	120

Figura 81 - Clássico dos anos 90, <i>Demon's Crest</i> de forma similar a <i>Megaman</i> , apresentava uma variação visual para cada poder que o demônio usa no jogo.....	121
Figura 82 - Esboços e arte conceitual da armadura de Luz	123
Figura 83 - Esboços e arte conceitual da armadura de Escuridão	124
Figura 84 - Esboços e arte conceitual da armadura de Equilíbrio	125
Figura 85 - O baú misterioso	131
Figura 86 - Os heróis	137
Figura 87 - Demonstra a quantidade de votos por personagens protagonistas.....	138
Figura 88 - Quadro dos vilões	139
Figura 89 - Demonstra a quantidade de votos por personagens antagonistas	139
Figura 90 - Personagens femininos	140
Figura 91 - Demonstra a quantidade de votos por personagens femininos	141
Figura 92 - Esboços dos personagens.....	142
Figura 93 - Arte conceitual de Alexander Tenebrion	143
Figura 94 - Arte conceitual de Ester LeBroa	144
Figura 95 - Arte conceitual de Conde Razael Farlak.....	145
Figura 96 - Esboço de mosquito Agulha da Rainha	148
Figura 97 - Esboço de pássaros diversos	152
Figura 98 - Esboços do pássaro Bico de Broca	153
Figura 99 - Esboços de Adri Adaga Gelada: camuflagem e armas	157
Figura 100 - Esboço de mago	161
Figura 101 - Esboço de mortos-vivos: Zumbis e Aberrações	163
Figura 102 - Esboço de YakRaa	168
Figura 103 - Exemplo de animação ou <i>sprite sheet</i> do jogo <i>Demon's Crest</i>	170
Figura 104 - Algumas cenas da <i>rotoscopia</i> realizada de alguns movimentos do jogo.....	171
Figura 105 - Marcação dos "pontos chave" da animação.....	172
Figura 106 - Animações criadas a partir da <i>rotoscopia</i>	173
Figura 107 - Animação criada a partir de <i>rotoscopia</i>	174
Figura 108 - Lista de verificação.....	175
Figura 109 - <i>Fluxograma</i> da <i>interface</i>	176
Figura 110 - Esboço da <i>interface</i> externa do <i>game</i>	179
Figura 111 - Esboço da <i>interface</i> interna do <i>game</i>	179
Figura 112 - Esboços da construção e escolha das alternativas para fonte Casmia	180
Figura 113 - Fonte Casmia	181

Figura 114 – Fonte de apoio Wearetrippin Display	181
Figura 115 - Mapa de comandos do jogo	183
Figura 116 - <i>Game</i> em fase de testes em "quadrados" no programa Unity.....	184
Figura 117 - Animação de descanso do personagem pronta	185
Figura 118 - Jogo finalizado.....	185
Figura 119 - Tela de abertura do <i>game</i>	186

SUMARIO

1	INTRODUÇÃO	6
1.1	Objetivo Geral.....	11
1.2	Objetivos Específicos	11
1.3	Justificativa	12
2	REFERENCIAL TEÓRICO	14
2.1	O que é um <i>videogame</i>	15
2.2	O nascimento do <i>videogame</i>	16
2.3	O que é um personagem de <i>videogame</i>	20
2.4	A importância dos <i>Designers</i> de Jogos	22
2.5	Construindo um jogo de <i>videogame</i>	35
2.6	<i>Games</i> , computadores e a atualidade	38
2.7	Analisando os jogos <i>Castlevania</i> e <i>God of War</i>	39
3	PROCEDIMENTO METODOLOGICO	55
4	RESULTADO DA COLETA DE DADOS	60
4.1	<i>Briefing</i> e processo criativo	77
4.2	O <i>Brainstorming</i>	78
4.3	A história do jogo	80
5	DOCUMENTO DO JOGO	81
4.4	Cenários, ambientação e vestuário.....	88
4.5	Personagens principais, secundários e terciários.	128

4.6	Animação	169
4.7	A <i>Interface</i> do jogo	174
4.8	O <i>software</i>	182
6	CONSIDERAÇÕES	187
7	REFERÊNCIAS	190
8	APÊNDICES E ANEXOS	200

1 INTRODUÇÃO

Conforme comenta Luz (2010), nas décadas de 40 surge o videogame, um brinquedo desprezível que sequer foi patenteado por seus criadores. Porém, a partir da década de 70, o videogame tornou-se popular e transformou-se em um grande sucesso. Nos anos 80, grandes indústrias de jogos surgiram tais como Nintendo e Sega, movidas por milhões de fãs que faziam fila nos fliperamas¹, posteriormente em lojas especializadas para adquirir seus produtos.

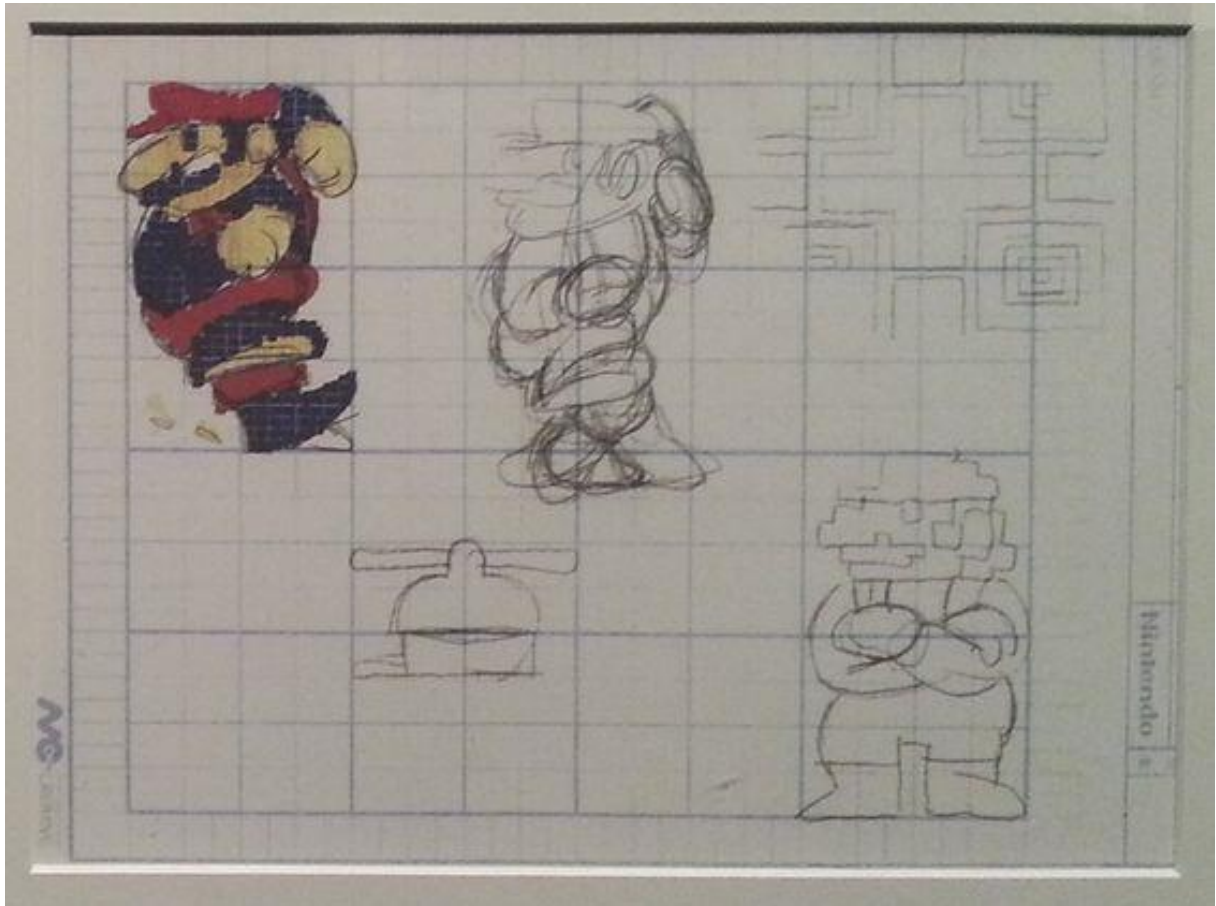
Atualmente, graças a evolução tecnológica e a competência de engenheiros, programadores e *designers*, a indústria de jogos de *videogame* tornou-se algo muito lucrativo. Segundo Coscelli (2015), em consulta ao relatório publicado pela *Superdata* intitulado *Global Games Market Report*, a indústria global de *videogames* chegaria a um lucro de US\$ 74,2 Bilhões até o final daquele ano e deve chegar a US\$ 81,7 bilhões em 2017. No Brasil, de acordo com o portal de notícias G1, em 2015 o mercado brasileiro de jogos eletrônicos gerou um lucro de R\$ 900 milhões.

Luz (2010) ressalta que, devido aos poucos recursos tecnológicos e pela escassez de ideias no desenvolvimento de *games*, a indústria começa a passar por uma grande crise, pois os consumidores perceberam que os jogos pareciam estar repetitivos e cansativos. Em meio a este contexto surge o *designer*, que desempenha até hoje um papel fundamental nessa indústria. De acordo com Luz (2010), foram eles que criaram os mais diversos elementos de interação em jogos, movimentos dos mais variados de tela, captação de imagens, efeitos de luz e sombra, e

¹ Fliperamas eram casas de recreação que possuíam diversos aparelhos de jogos eletrônicos operados por fichas ou moedas.

principalmente personagens marcantes e carismáticos, como a mascote da desenvolvedora de jogos Nintendo, *Mario* (fig. 1, pág. 7) e a mascote da Sega, o *Sonic*.

Figura 1- Esboços do personagem do jogo *Mario Bros* feitos por Shigeru Miyamoto.



Fonte: www.br.pinterest.com

Atualmente, equipes formadas por diversas áreas trabalham desenvolvendo jogos. Schuytema (2008), diz que a estrutura de uma equipe de desenvolvimento varia de uma empresa para outra. No entanto, certos papéis geralmente são universais, e uma equipe típica inclui: gerentes, produtores, artistas, programadores, testadores e *designers*.

Bassete (2006), diz que o *designer* de *games* é a pessoa que vai pensar na história de um jogo como um todo, pensar no aspecto visual e no aspecto funcional de um *game*. Ela comenta ainda que o *design* de *games* é uma área em franca expansão e ainda carente de profissionais especializados.

Já Schuytema (2008), afirma que um *designer* de *games*, não importa qual seja a seu papel, participa do processo de desenvolvimento da ideia até a implementação. A tarefa

fundamental do *designer* é fundamentar e determinar o que um *game* – ou parte dele – deve fazer e, depois, documentar esse comportamento de modo que ele possa ser criado pela equipe de desenvolvimento. Um *design* de *game* não possui apenas um objetivo específico, ele é uma ferramenta que permite que uma equipe de indivíduos habilidosos crie um jogo. O *design* de *game* exige uma grande habilidade do *designer* de jogo (ou equipe de *designers*) – e exige sabedoria (em termos de *game* e de percepção humana), criatividade, compreensão e intensas habilidades de visualização, já que o *design* de *game* é um modelo de jogo que ainda não foi criado. Um *designer* de *games* deve ser capaz de criar esses modelos na mente e no papel, e isso é um ato de ofício sério e habilidoso.

Se nas décadas de 40, aparentemente os jogos possuíam limitações de cor e mecânica, atualmente, porém, quase não existem limites para criação e interação do jogador para com o jogo, por outro lado, a aproximação com a realidade parece estar tirando toda a atmosfera lúdica e fantasiosa que os jogos proporcionavam. Talvez seja esse um dos motivos para o fenômeno da remasterização de alguns jogos das décadas de 80 e 90. Muitas desenvolvedoras remasterizaram seus jogos, ou seja, é feita uma cópia do jogo original, com o objetivo de ajustá-lo, recolorindo, retirando ruídos, modificando a trilha sonora, porém, mantendo a base original. Grandes títulos como *Mickey: Castle of Illusion* e *Ducktales* foram remasterizados, bem como a utilização em massa das famosas sequências ou franquias, onde as desenvolvedoras de jogos aproveitam-se do sucesso de algum jogo em específico para relançá-lo, seja um jogo de luta onde inserem-se novos personagens e golpes, mantendo praticamente todos os antigos personagens, como se continuasse uma história, ou um jogo de aventura, onde o personagem principal recebe uma nova missão, ou precisa salvar novamente a princesa do primeiro jogo de um novo inimigo.

Um exemplo de sequência bem explorada, é a do famoso jogo da desenvolvedora Midway: *Mortal Kombat*, jogo de luta que possui desde o *Mortal Kombat*, que estreou em 1992 até o *Mortal Kombat X*, lançado 2015. De acordo com Karazinski (2016), *Mortal Kombat* é uma das franquias mais antigas, famosas e polêmicas de todos os tempos. Para se ter uma ideia do sucesso da franquia, segundo o infográfico *Fatos Essenciais: Sobre a indústria de computadores e videogames* do ano de 2015, ele foi o oitavo jogo mais vendido de 2015 nos Estados Unidos, uma colocação expressiva para um jogo de mais de 20 anos. O infográfico ainda mostra que o primeiro lugar foi de outra sequência: o jogo de tiro da desenvolvedora Treyarch, *Call of Duty: Black Ops 3*.

Outro exemplo dessa visão de um jogo com um apelo mais fantasioso e menos realístico é o da Desenvolvedora de jogos *Blizzard*, que tem como um dos seus grandes títulos, o *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* ou *MMORPG*² *World of Warcraft* (fig. 2), título que arrebatava mais de 6,5 milhões de jogadores ativos em seus servidores. O jogo sempre se valeu de uma atmosfera lúdica e infantil, mesmo contendo certo grau de violência (faixa indicativa 12 anos).

Figura 2 - Tela de carregamento do jogo *World of Warcraft*



Fonte: www.blizzard.com

Colar (2014), comenta que em uma entrevista com o CO fundador e CEO da desenvolvedora Blizzard, Mike Morhaime, sua equipe trabalhava em um projeto novo chamado *Titan*. Seria algo grande, ainda maior que o seu, como comenta na mesma entrevista o vice-diretor da Blizzard Chris Metzen, jogo mais bem-sucedido financeiramente já lançado, *World of Warcraft*. Segundo Mike, o novo jogo não possuía a “magia”, não havia a “paixão” que eles

² Segundo Fonseca (2008), MMORPG é um gênero de jogo direcionado para um grande número de jogadores, onde a personalização e liberdade do jogador é o foco.

esperavam encontrar, ele possuía alguns ganchos interessantes, mais parecia não se encaixar a filosofia da empresa e seus princípios.

De acordo com Weston (2016), sob as cinzas do projeto *Titan*, a equipe encarregada trouxe à tona um novo *game* chamado *Overwatch* (fig. 3). Líder de vendas em 2016, é um *shooter*³ com uma temática mais infantil, com personagens mais caricatos e carismáticos, que possuem características e habilidades completamente diferentes um do outro. O próprio jogo possui uma história complexa e bem trabalhada.

Figura 3 - Personagens do jogo *Overwatch*: um game colorido, cativante e lúdico



Fonte: www.uol.com.br

Esses dados reforçam ainda mais a hipótese de que jogos com um apelo lúdico, são a melhor alternativa para a base de um novo jogo, assim como os jogos criados por grandes designers dos anos 80, como Shigeru Miyamoto (criador de grandes nomes jogos da Nintendo como o personagem *Mario*, da franquia *Super Mario*) e Masato Oshima (criador do *Sonic*, mascote da *Sega*), que inovaram o mercado de *games* com suas ideias e conceitos.

De acordo com tais levantamentos, faz-se necessário o seguinte questionamento: **Quais são as etapas necessárias para a criação de um jogo de videogame que utilize como base os jogos das décadas de 80 e 90?** Para responder esta questão, tornam-se necessários a criação do objetivo geral e dos objetivos específicos, que serão utilizados para organizar o projeto. A

³ Jogo de tiro em primeira pessoa.

justificativa será utilizada para a validação do mesmo, pois é necessário descobrir se de fato há a necessidade de desenvolver um *game* com essa proposta. Também será necessária a utilização de uma metodologia que se adeque as necessidades do projeto. Ela será usada para pontuar todas as etapas de construção do jogo e dará linearidade ao projeto. Com o intuito de entender o público que joga *videogame*, será criada uma pesquisa quantitativa em forma de um questionário. Ela além de servir como apoio a metodologia, pretende-se também obter informações sobre a relevância de aspectos considerados importantes para jogos atuais, tais como cenários, jogabilidade e personagens.

O referencial teórico servirá para como base de dados para a desenvolver o novo jogo de *videogame*. Nele, o *videogame* será analisado e a história de seus jogos investigada, desde seu surgimento nas décadas de 40 até 2016, quais foram os principais *designers* e suas participações no universo dos *games*, o que são e qual a importância dos personagens dos jogos *videogame*, como construir um jogo e como os *games* estão atualmente. Por fim, uma análise dos jogos *Castlevania* e *God of War* será feita para comparar os jogos antigos e atuais, afim de conhecer seus pontos negativos e positivos, suas semelhanças e diferenças. Tal análise enriquecerá as características do novo jogo e também servirão de fonte inspiradora na elaboração das artes conceituais e nas mecânicas (habilidades dos personagens, cenários e quebra-cabeças) do *game*.

1.1 Objetivo Geral

Desenvolver um documento de jogo de *videogame* estilo plataforma, inspirado nos jogos das décadas de 80 e 90.

1.2 Objetivos Específicos

- Descrever um histórico dos jogos de *videogame* desde seu início na década de 40 até 2016.
- Investigar a participação do *Designer* nesse processo.

- Descrever as impressões dos jogadores de *videogame* quanto a estética dos jogos atuais quando comparados com os jogos dos anos 80 e 90.
- Construir um jogo de *videogame* baseado no levantamento da pesquisa (referencial teórico e questionário).
- Produzir um documento acadêmico que possa contribuir com o campo da pesquisa em *Design de games*.

1.3 Justificativa

Nos anos 80 e 90, passar o dia todo ajudando os pais em troca de dinheiro, economizando a mesada, aparando a grama do vizinho para aumentar o dinheiro e nos finais de semana ir para os fliperamas, afinal, todos queriam ser os primeiros a jogar o *game* novo que acabara de chegar. Fliperamas eram o ponto de encontro de muitos jovens que passavam o dia em frente ao *videogame* com os amigos, eram ambientes em geral descontraídos, coloridos e cheios de jogos e consoles dos mais variados.

Naquela época, para quem tinha um *videogame* em casa, a euforia era direcionada para lojas especializadas em vendas de jogos e acessórios. As próprias lojas de brinquedos eram invadidas por dezenas de fãs querendo o mais recente brinquedo do seu jogo favorito. Filmes com atores famosos, orçamentos baratos e história fraca, mesmo não sendo bem avaliados perante a crítica televisiva, tinham uma excelente bilheteria. Segundo Moulin (2009), o primeiro filme do *Mortal Kombat*, por exemplo, foi produzido com um orçamento de 20 milhões de dólares e obteve um lucro de 120 milhões de dólares, somadas as bilheterias internacionais.

O mercado de *videogames* tornou-se extremamente lucrativo. Atualmente, segundo o infográfico *Fatos Essenciais: Sobre a indústria de computadores e videogames* do ano de 2016, mais de 65% dos americanos até 35 anos possuem um *videogame* em casa. Além disso, conforme aponta Luz, (2010) o *videogame*, antes considerado um mero brinquedo, tornou-se parte integrante dentro de mercados como cinema e educação infantil.

quando você tem um novo *videogame*, espera ter experiências melhores que as percebidas na geração anterior. Mas estou falando de experiências completas. Não basta ter gráficos impressionantes (quando há) se a jogabilidade não acompanha tamanha evolução ou se a história não tem originalidade.

Pois esse é o grande problema da geração atual. O que mais temos visto ultimamente são remakes, *remasterizações*, títulos que deixam a impressão de que falta algo (com a permanente esperança de que uma continuação salve alguma coisa) e até *downgrade* gráfico. Títulos exclusivos? Há, mas para uma geração que surgiu em 2013, deveria haver muito mais a essa altura.

É como se o PS4, o Xbox One e o Wii U (para não ignorar a Nintendo) fossem apenas expansões melhoradas do PS3, do Xbox 360 e do Wii, respectivamente. Esses consoles são bastante avançados, mas parece não haver títulos que realmente conseguem aproveitar tanto potencial — não em quantidade suficiente.

(ANTÔNIO ALECRIM, 2016)

Sendo assim, a pesquisa torna-se necessária, pois é preciso investigar quais fatores tornaram os jogos de videogame tão populares nas décadas de 80 e 90. Este projeto vai ao encontro da necessidade proposta, que é desenvolver um jogo de *videogame* inspirado nos jogos criados nas décadas de 80 e 90, tentando assim, oferecer ao consumidor atual algo cativante e que possa atuar em um público interessado na nostalgia que esse tipo de jogo traz, bem como, apresenta ao designer um novo universo ainda pouco explorado e muito rico, que mescla elementos do *design* com criação artística, estética e oferece ao profissional uma liberdade criativa que poucos projetos proporcionam.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Segundo Rhodes (2008), desde os primórdios da humanidade, os jogos são uma parte essencial da existência humana. Com eles, pode-se escapar da realidade e, ao mesmo tempo, imitá-la de maneiras que talvez nunca fossem possíveis.

De acordo com Nallin (2005), os jogos, de modo geral, advêm do século XVI, e os primeiros estudos sobre eles foram realizados em Roma e Grécia, destinados ao aprendizado das letras. Muitas teorias surgiram para explicar o significado dos jogos, as razões para essas permanências culturais, mostrando que aquilo que aparentemente é apenas uma forma de preencher o tempo de lazer, tem raízes profundas no que diz respeito à vida e ao saber. Nallin (2005) também aponta algumas teorias, dentre elas pode ser citada a *teoria psicanalítica de Freud* (1856-1939), por se encaixar melhor ao tema do trabalho. Freud observou que o desejo da criança é que determina o comportamento dela frente aos brinquedos: cria um mundo próprio, repete experiências que ainda não dominou, busca identificações, exerce autoridade sobre os seus brinquedos, projeta em outras pessoas ou em objetos sentimentos reprimidos, tenta superar insucessos anteriores, de maneira lúdica vivencia situações constrangedoras, procurando resolver os problemas, encontrar soluções, enfim, realiza ações que no mundo real não lhe são permitidas. Essa teoria ocupou-se essencialmente do jogo imaginativo em função das emoções.

Já no mundo dos *games*, de acordo com Bavelier e Green (2016), jogos de *videogame* estimulam a capacidade de raciocínio, ação e reação, entre outras faculdades do cérebro, variando de acordo com o jogo que se é jogado.

2.1 O que é um *videogame*

Segundo Tecmundo, *videogame* é um aparelho dedicado a rodar jogos eletrônicos de diversos gêneros, como ação, tiro, música, terror, infantil, entre outros. *Videogame* pode ser portátil ou não e alguns têm até sensor de movimento.

Já Schuytema (2008), diz que um jogo de *videogame* é uma atividade lúdica composta de uma série de ações e decisões, limitado por regras e pelo universo do *game*, que resultam em uma condição final. As regras e o universo do jogo são apresentados por meios eletrônicos e controlados por um programa digital. As regras e o universo do *game* existem para proporcionar uma estrutura e um contexto para as ações de um jogador. As regras também existem para criar situações interessantes com o objetivo de desafiar e se contrapor ao jogador. As ações do jogador, suas decisões, escolhas e oportunidades, na verdade sua jornada, tudo isso compõe a “alma do *game*”. A riqueza do contexto, o desafio, a emoção e a diversão da jornada de um jogador, e não simplesmente a obtenção da condição final, é que determinam o sucesso do jogo.

Mastrocola (2012), comenta que o jogo define-se por um componente do universo lúdico onde se encontram o ato de brincar, o entretenimento cotidiano e os jogos. Já ao falar sobre um *game*, Mastrocola concorda com Schuytema quando diz que *game* é uma atividade lúdica composta por regras definidas que devem ser aceitas pelo jogador ou um grupo de jogadores.

Com base nestes apontamentos, pode-se dizer que jogo é uma atividade que acompanha o ser humano desde seus primórdios, sempre usado com o objetivo de entreter, educar e soltar a imaginação. O *videogame*, por sua vez, pode se dizer que é um aparelho eletrônico dedicado a rodar *games* com o mesmo objetivo dos jogos comuns, porém, ele de certa forma, consegue transformar em algo real, as aventuras imagináveis dos jogadores, e suas fantasias de heróis em personagens reais. As regras são as barreiras que tentam dar ainda mais realismo a brincadeira, ou seja: uma mescla entre realismo e fantasia.

2.2 O nascimento do *videogame*

Segundo Luz (2010), o nascimento do *videogame* pode ser descrito de três formas diferentes. Dependendo do ponto de vista, a datação mais antiga tem como critério a interação com o um monitor de vídeo como ponto de partida para a história do *videogame* em 1958, quando William Higinbotham resolveu criar algo atrativo para a exposição permanente de *Brookhaven National Laboratory* (Columbia, Estados Unidos, 1958).

Sua ideia foi utilizar um computador analógico para criar um jogo interativo de tênis. Seu experimento permitia a dois jogadores jogar uma partida de tênis, controlando o saque da bolinha e o momento da rebatida. Não haviam placares ou controladores de tempo, apenas ação e reação. Seu brinquedo foi um grande sucesso na exposição permanente por muitos anos e chegou até a receber algumas melhorias, como escolher entre jogar na Terra ou na Lua.

Essa ideia foi a primeira a propor alguma interação em um monitor e foi o motivo de fascínio entre o público que visitava a exposição. Higinbotham nunca chegou a ver algum uso comercial para seu invento, sequer patenteou a ideia, motivo por muitos contestarem o motivo de ele ser o inventor do *videogame*, visto que era uma invenção isolada e experimental.

Outra hipótese para o nascimento do *videogame* aceita, usa como critério a soma da interação em um monitor de vídeo com o uso de um software. Os computadores das décadas de 40 a 50 ocupavam andares inteiros de prédios e seu uso era restrito a universidades para pesquisa e também em centros militares para cálculos de balística e outros. Com o surgimento do transistor em 1957, os computadores ficaram mais confiáveis e também menores em seu tamanho físico, pois com a adição do transistor, às válvulas, antes usadas em seu lugar, precisavam de um sistema de refrigeração que mais parecia com o de uma usina nuclear.

Logo após, foi introduzido aos computadores um monitor de vídeo como saída de dados, antes deles, a saída de dados era feita por máquinas de escrever elétricas ou teletipos. Computadores com este recurso eram usados apenas para fins militares e não chegaram a se popularizar, pois não haviam outros usos para os monitores.

Durante 1960, Steve Russel, que era um membro de um clube de entusiastas de informática e modelismo, junto de seus amigos, usavam os computadores da faculdade para praticar. Estes computadores já eram muito menores, tinham o tamanho de um carro médio e

também usavam um monitor acoplado como saída de dados. Com eles, Russel e seus amigos resolveram desenvolver um jogo interativo, que era um sonho seu. Como era adorador de ficção científica, o tema do jogo escolhido foi batalha espacial.

Depois de seis meses de programação, Russel completou o jogo *Spacewar!* (fig. 4) que consistia em uma batalha espacial entre duas naves. Usando os botões do computador, os jogadores podiam controlar as naves e jogar torpedos uns nos outros. Aos poucos, os amigos de Russel incorporaram elementos como um fundo com um mapa estelar preciso, um sol no centro da tela com gravidade, que atraía as naves que chegavam muito perto.

Figura 4 - Estudantes testam o jogo *Spacewar!*



Fonte: www.jogos.uol.com.br

Com o tempo, Russel e seus amigos criaram um controle rudimentar e desenvolveram técnicas mais avançadas de jogo, como usar a gravidade para ganhar velocidade e pegar o adversário de surpresa. Apesar da controvérsia de *Spacewar!* ser ou não o primeiro jogo de *videogame*, ele é de fato o primeiro jogo de computador e o primeiro software de entretenimento. Assim como Higinbotham, Russel e seus amigos nunca pensaram em fazer dinheiro com ele.

A terceira hipótese apontada por Luz, fala sobre Ralph Baer, considerado o pai do conceito *videogame*. Em 1951, aos 29 anos de idade, teve a ideia de usar a televisão de maneira interativa, para reproduzir algum tipo de jogo nela. Em 1966, como engenheiro chefe de uma empresa fabricante de equipamento militar, Baer coloca sua equipe para trabalhar em sua antiga ideia, criando um aparelho rudimentar capaz de gerar um jogo de perseguição em uma tela. Em dois anos, Baer e sua equipe criam um jogo de pingue-pongue e variantes como Hockey e Voleibol, jogos de perseguição e conceitos inovadores como a pistola ótica, aparelho que podia ser apontado e disparado em objetos na tela.

A partir de 1971, a criação de Baer foi licenciada pela empresa Magnavox, popular fabricante de televisores da época e transformou-se no *Odyssey* (fig. 5). Baer é considerado o pai do *videogame*, pois deu forma ao produto de mercado e criou o conceito *videogame* como mídia de entretenimento na sala de estar.

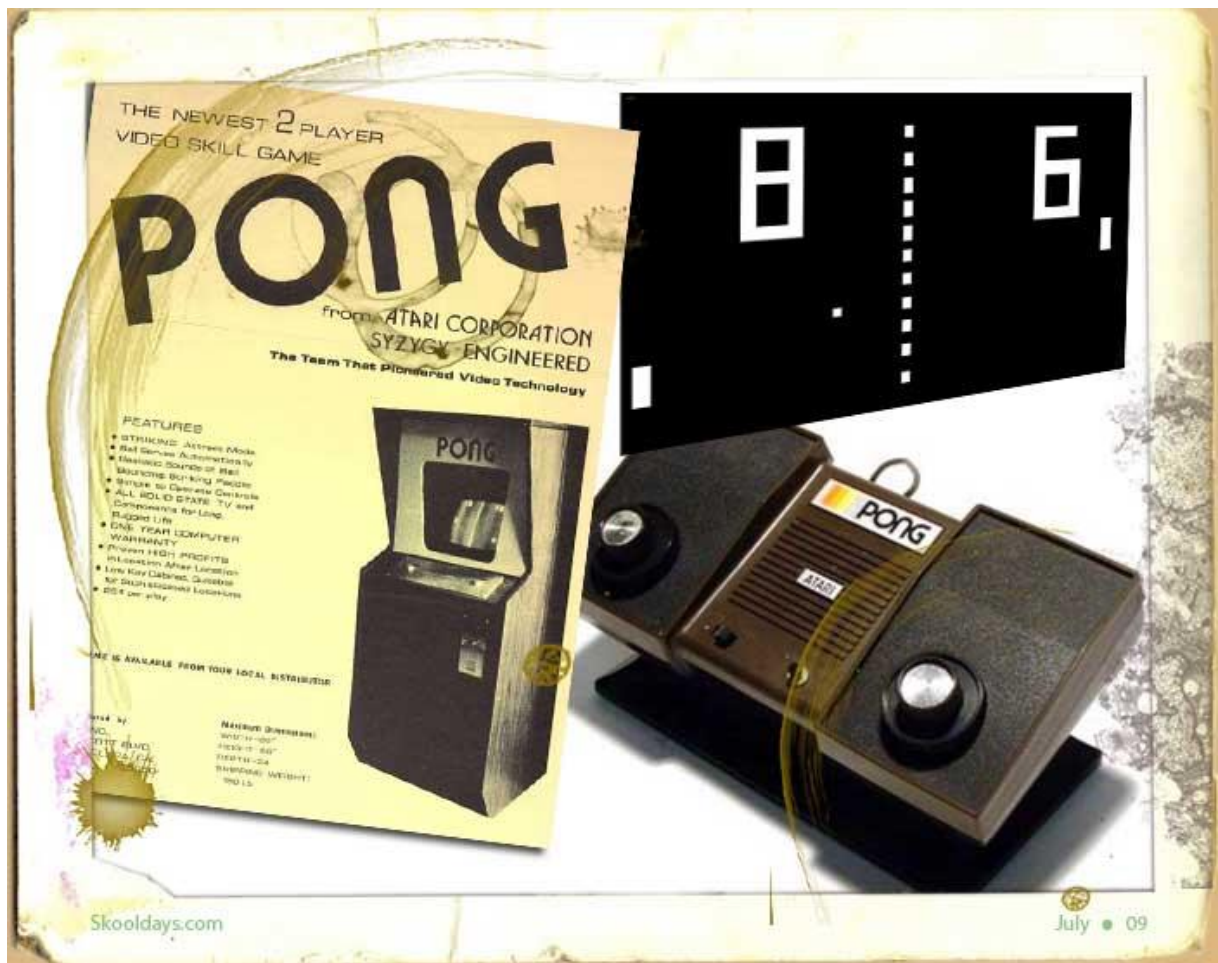
Figura 5 - *Odyssey*



Fonte: www.bojoga.com.br

Na década de 70, a ideia do *videogame* já era uma febre. Foram criadas uma série de avanços tecnológicos no mundo dos *games*, como a criação do engenheiro Nolan Buscnehl (fundador da Atari), o *Pong* (fig. 6), que consistia em um aparelho que podia ser acoplado a televisão comum para reproduzir jogos, o *Computer Space*, que é considerado o primeiro *Arcade*⁴.

Figura 6 - Pong e seu jogo



Fonte: www.skooldays.com

Porém, uma das maiores novidades tecnológicas da época surgiu por parte dos engenheiros da Midway, na época, uma fabricante de máquinas de *Pinballs*⁵, que ao se lançar no cenário dos *games*, insatisfeita com a qualidade gráfica dos jogos da época, insere um

⁴ Segundo Luz (2010), *Arcades* eram máquinas retangulares de tela em tubo que possuíam de 6 a 12 botões e dois manches para comandos.

⁵ Eram máquinas similares ao *Arcade*.

microprocessador em um *videogame*, aumentando drasticamente a sua precisão gráfica, assemelhando-se a dos computadores da época.

Essa inovação tecnológica instiga os demais fabricantes a criação de diversos títulos, contudo, devido a maioria dos jogos se parecerem muito uns com os outros, o mercado começa a passar por certa saturação. Os *Arcades*⁶ também começam a perder espaço para os *videogames* caseiros. Começa a se perceber que além da falta de recursos no aspecto de software, os jogos também pecavam na qualidade gráfica.

2.3 O que é um personagem de *videogame*

Segundo Costa (2015), personagens são extremamente importantes, pois desenrolarão toda a trama do jogo, eles são os principais responsáveis por criar um vínculo entre jogador e o jogo. Costa ainda comenta que personagens marcantes quebram a fronteira do jogo e se tornam um ícone a parte, tais como *Mario* e *Sonic*.

Já Seegmiller (2008), diz que personagens são criações de contadores de histórias e posteriormente escritores, para povoar seus mundos imaginários. Por muito tempo eles povoaram apenas o imaginário dos ouvintes e leitores. Com o surgimento da televisão e os jogos de *videogame*, o público passou a ser também uma audiência, a descrição passa a ser visual e a percepção do imaginário torna-se mais próxima do que nunca.

Seegmiller (2008) também comenta sobre a força dos personagens. No final de 1970, *Star Wars*⁷ foi lançado. Aquilo foi todo um universo baseado na visão de um homem e ele queria que se visse exatamente o que se viu nos cinemas. Em grande parte, ele conseguiu, porque quem assistiu o longa metragem sabe que *Darth Vader* (fig. 7, pág. 21), o vilão do longa-metragem é mal. O desejo dos criadores de nos mostrar a sua visão é empregado até hoje em filmes como *Tomb Raider*, onde há muito pouco espaço para a atriz principal adicionar algo a personalidade do personagem. Aqueles que conhecem a personagem, sabem o que *Lara Croft*

⁶ Segundo Luz (2010), *Arcades* eram máquinas retangulares de tela em tubo que possuíam de 6 a 12 botões e dois manches para comandos.

⁷ De acordo com Nogueira (2016), Filme criado por George Lucas da empresa Lucas Arts, que quebrou paradigmas apresentando a indústria um universo fantástico e futurista cheio de criaturas extraordinárias. Este filme modificou para sempre a indústria de filmes de Hollywood.

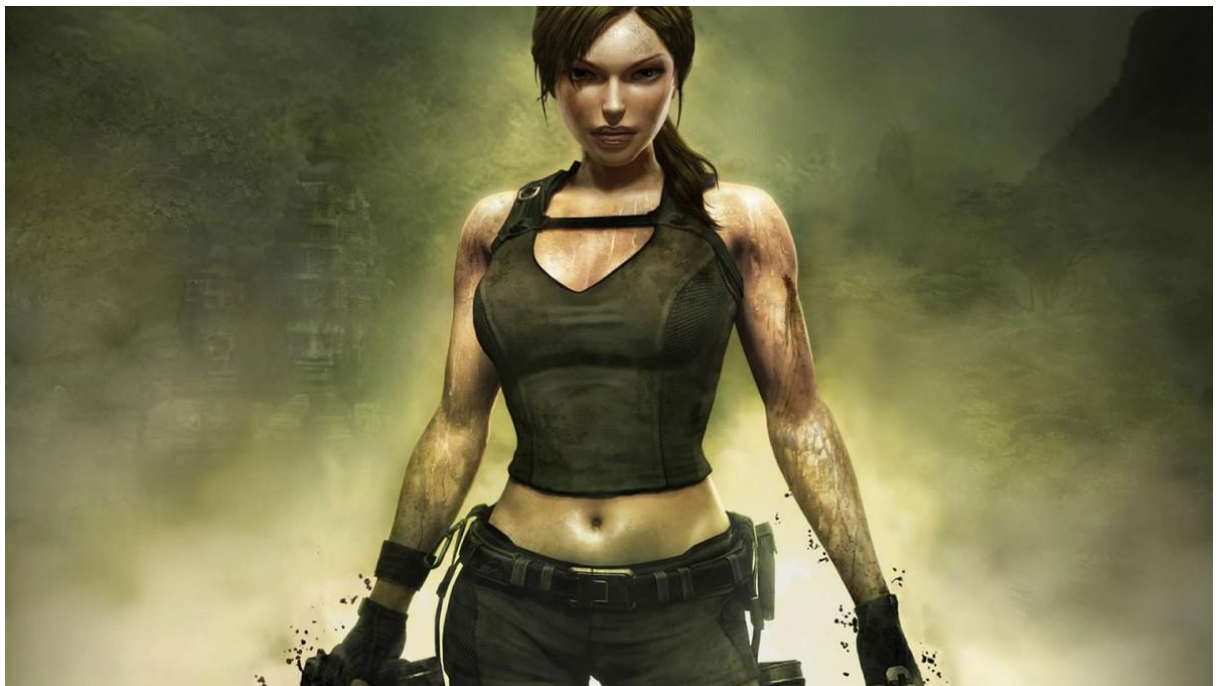
(fig. 8, pág. 21) parece, e como ela é. Alguns desses personagens são tão fortes que eles realmente tornam-se ícones culturais. O *Frankenstein* original, personagem principal do romance da escritora Mary Shelley é um bom exemplo do poder de longevidade de um personagem.

Figura 7 - *Darth Vader*, o vilão do filme *Star Wars*



Fonte: www.screenrant.com

Figura 8 - *Lara Croft* do jogo *Tomb Raider*



Fonte: www.therichest.com

Seegmiller (2008) completa dizendo que hoje em dia há menos espaço para a nossa imaginação criar imagens únicas dentro de nossas cabeças quando somos apresentados a tais criações visualmente impressionantes. Cada vez mais, personagens são tão bem concebidos que as imagens e ideias que transmitem são relativamente o mesmo, independentemente do imaginário de cada espectador.

2.4 A importância dos *Designers* de Jogos

Segundo Schuytema (2008), os *designers* desempenham diversos papéis na indústria de jogos e normalmente há uma hierarquia dentro de um projeto. O *designer* chefe gerencia os outros designers e é o subordinado de um produtor. Seu trabalho é administrar a documentação do *design* do *game* e a visão essencial desse *design*. Às vezes, a visão essencial do projeto foi criada por uma pessoa, e o papel do chefe é apenas proteger a integridade dessa ideia do processo de desenvolvimento. O *designer* chefe mantém um cronograma para os *designers* de projeto, resolve problemas na reunião de chefes e delega tarefas para seus subordinados.

Os *designers* realizam diversas tarefas diferentes ao longo do desenvolvimento do jogo, tais como: escrever os documentos de *design*, que são essenciais e delineiam os recursos de um *game*. Testar e discorrer sobre jogos de concorrentes, desenvolver conceitos de jogo, criação de cenários e de protótipos.

Ele também trabalha junto a programadores de *script*⁸. Juntos, eles refinam elementos diversos do *game*, como por exemplo, alocação de inimigos no cenário. Alguns podem trabalhar efetivamente nos cenários, cujo foco são o roteiro e os diálogos do *game* e outros ainda nos recursos *on-line* e *off-line*⁹ do jogo.

De acordo com Luz (2010), desde seu surgimento nas décadas de 40, o mercado de *games* sofria com os avanços tecnológicos da época, porém, os *designers* sempre encontraram um caminho, inovando e extraindo ao máximo as capacidades dos consoles. Com o passar do tempo e a tecnologia crescente, os *videogames* também passaram por transformações, novas formas, novas interfaces, diferentes controles e funções foram implantados em seus sistemas.

⁸ Segundo Pereira (2012), scripts são “roteiros” seguidos por sistemas computacionais e trazem informações que são processadas e transformadas em ações efetuadas por um programa principal.

⁹ Dentro da internet e fora da internet.

Videogames agora poderiam ser tocadores de música e *aparelhos de DVD*¹⁰, as famosas fitas ou cartuchos¹¹ transformaram-se em *CDs*¹² e posteriormente deram lugar a discos rígidos (*HDs* similares aos usados em computadores), onde poderiam ser guardados quantos jogos houvesse espaço.

A partir de 1978, o *designer* começa a mostrar seu papel fundamental no mundo dos jogos, conseguindo extrair muito mais do que apenas variações entre seus estilos. *Designers* como Warden Robinett, Alan Miller, David Crane, Larry Kaplan e Robert Whitehead, criaram sistemas onde jogadores poderiam tomar decisões dentro do jogo, escolher entre diferentes caminhos e seguir pistas para tomar decisões diversas, trocar de cenário caminhando na direção do fundo da tela, carregasse coisas, entre outros.

Com essa ideia de jogo intuitivo, surgiram grandes sucessos como o jogo de Toru Iwatani (fig. 9, pag. 24) o *Pacman* (fig. 10, pag. 24), partindo da ideia de um jogo onde houvesse um apelo ao público feminino, visto que jogos da época tratavam de batalhas e destruição. A ideia de Iwatani era colocar o jogador em um labirinto onde não usasse armas e não existisse destruição. Com um conceito básico que era o de comer (conforme cita Luz (2010), Toru chegara a afirmar em algumas entrevistas que a ideia do herói surgiu quando ele pediu uma pizza no almoço, os inimigos eram bonitinhos e carregavam o conceito da cultura japonesa adolescente.

¹⁰ “Abreviatura de *Digital Versatile Disc*, em português Disco Digital Versátil, e seu significado anterior era *Digital Video Disc*. Foi criado em 1995, tendo uma maior capacidade de armazenamento que o CD, devido a uma tecnologia óptica superior, além de padrões melhorados de compressão de dados. (Junior, 2013).

¹¹ Onde os jogos de *videogame* eram armazenados. Eles eram inseridos nos consoles para assim poder jogar.

¹² “Abreviatura de *Compact Disc*, Disco Compacto em inglês. Foi inventado em 1979, comercializado a partir de 1982, e já foi a mídia mais popular de armazenamento do mundo”. (Junior, 2013).

Figura 9 - Toru Iwatani em sua participação no filme *Pixels*.



Fonte: www.gamelover.org

O papel do *designer* no cenário dos *games* torna-se ainda mais relevante quando em 1980, Eugene Jardine rompe os limites da tecnologia da época criando o *espaço-off*¹³ no videogame com o jogo *Defender* (fig.11, pág. 25). A ideia era de controlar sua nave rápida e fluidamente na tela, enquanto o jogo ia mudando aos poucos o cenário.

Figura 10 - Tela do jogo *Pacman*



Fonte: www.chrome.google.com

¹³ “Ao espaço da imagem chamamos *espaço in* ou *campo* (campo visual) e ao espaço circundante, o espaço negro da sala de cinema chamamos *espaço-off* ou *fora de campo*”. (Pupo, 2011).

Figura 11 - Jogo *Defender* e a tela de *espaço-off*



Fonte: www.bojoga.com.br

Um dos maiores *designers* de jogos da época foi Shigeru Miyamoto (fig. 12, pág. 26), um *designer* gráfico criador de brinquedos, que estava desenvolvendo gabinetes de *Arcades*¹⁴ para a Nintendo, foi designado para projetar o primeiro jogo de *videogame* da companhia. Ele elaborou uma história complexa, onde um gorila fugia de seu dono, que era um carpinteiro e levava sua namorada para um prédio em construção, de lá o símio jogava barris no pobre homenzinho. A medida em que o herói alcançava o gorila, ele fugia para outro prédio e a dificuldade aumentava. Ao derrotar o gorila, o herói resgatava sua namorada.

¹⁴ Segundo Luz (2010), *Arcades* eram máquinas retangulares de tela em tubo que possuíam de 6 a 12 botões e dois manches para comandos.

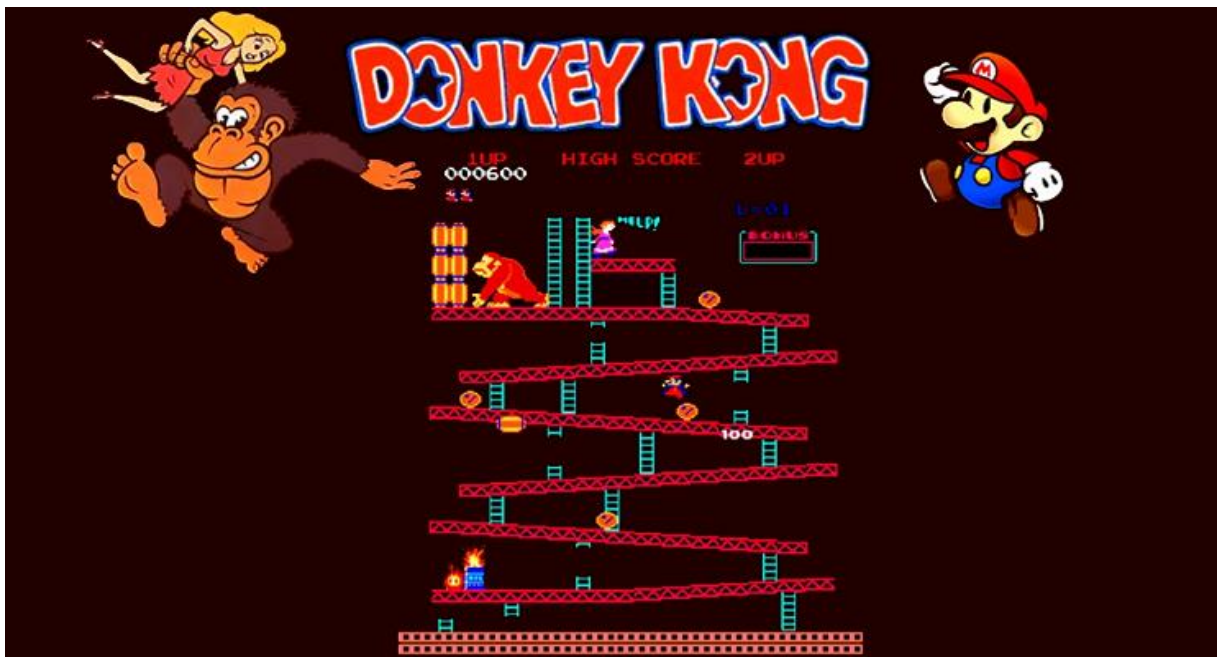
Figura 12 - Shigeru Miyamoto ao lado de suas criações, os irmãos *Mario* e *Luigi*



Fonte: www.virgobrasil.com.br

O jogo acabou sendo batizado de *Donkey Kong* (fig. 13), pois foi feito para ser direcionado ao público americano. Miyamoto também queria que o herói fosse diferente dos clichês da época, o fazendo baixinho, bigodudo, de nariz grande, usando boné e macacão, pois queria um herói que pudesse ser reconhecido com facilidade.

Figura 13 - Jogo *Donkey Kong*



Fonte: www.gamedesignireland.ie

O jogo acabou por salvar a Nintendo da falência. *Jumpman*, o herói “feio”, que depois passou a ser chamado de Mario, tornou-se um dos mais carismáticos personagens da história dos *videogames*, transformando-se no mascote da Nintendo. Jogos com este personagem foram lançados sequencialmente nas décadas de 90 pela empresa e são sucesso mundo dos *games*, recebendo sequências até hoje.

Miyamoto também passou a mostrar ao mundo novas paletas de cores. Na época, era comum o uso de tons pastéis, ele adicionou cores vivas e alegres, também criou universos inteiros com uma nova cara, algo mais divertido e desafiador para os jogadores, abstraindo deste conceito sucessos como *Super Mario Bros* (fig. 14), sucesso absoluto e um dos *games* mais vendidos de todos os tempos. A maior inovação deste jogo era a inserção de passagens secretas, labirintos, *eastereggs*¹⁵. O primeiro *easteregg* registrado em um jogo foi o nome do programador Warren Robinett da Atari, escondido numa sala secreta no jogo *Adventure* (fig. 15, pág. 28).

Figura 14 - Tela do jogo *Super Mario Bros*.



Fonte: www.salvandonerd.blog.br

¹⁵ Segundo Luz (2010), *eastereggs* são pequenos segredos escondidos dentro do jogo que não estão identificados, onde o jogador precisa encontrar sozinho, geralmente por acaso.

Figura 15 - Jogo *Adventure*: a esquerda capa, a direita sala secreta com o *easteregg*

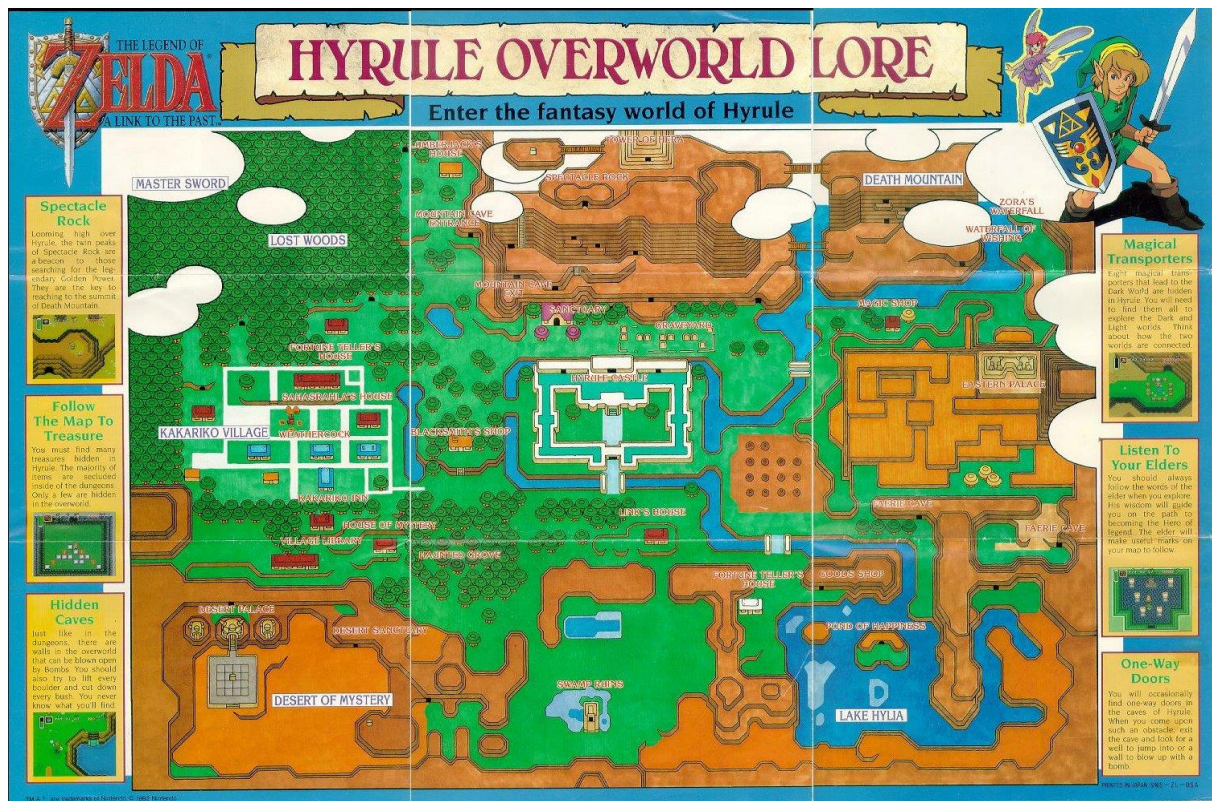


Fonte: www.neogamer.com.br

Outro jogo de muito sucesso de Miyamoto que virou ícone da Nintendo foi o jogo *The Legend of Zelda* (fig. 16, pag. 29). Mais uma vez ultrapassando as capacidades dos consoles limitados de 1987, ele se especializa em jogos de quebra-cabeça e insere esta temática em um jogo de exploração, onde ele abusa de minijogos extremamente complexos e divertidos, por vezes o jogador se deparava com um item que precisava muito, como uma chave ou vida, porém, não conseguia pegá-lo, pois haviam barreiras, riachos ou algum outro obstáculo.

A solução era memorizar o local e procurar um caminho alternativo, obrigando o jogador a explorar cada vez mais. Adotando a visão panorâmica, o jogador poderia ver a maior parte do cenário, ricamente detalhado e colorido. O herói do jogo *Link*, assim como *Mario*, era muito carismático e a história do game era simples: salvar a princesa vilão, porém, bastante cativante.

Figura16 - Mapa aberto do jogo *The Legend of Zelda: A Link to the past*.



Fonte: www.eternalplayers.wordpress.com

Um *designer* de jogos que também quebrou paradigmas e inovou o cenário extremamente competitivo da época foi Yoshiki Okamoto, *Designer* da *Capcom*, criador do jogo de luta/aventura *Final Fight* (fig. 17, pág. 30). As inovações por parte dele foram a criação de personagens com proporções de um adulto e simplificar comandos para o jogador poder fazer uma sequência inteira de golpes pressionando apenas um botão, porém, seu maior sucesso foi o jogo de luta *Street Fighter* (fig. 18, pág. 30), que alavancou as vendas dos já quase extintos *Arcades*¹⁶. A fluidez dos ataques, a possibilidade de descobrir novos golpes e a beleza estética do jogo, faziam com que as máquinas de Arcade tivessem novamente filas para serem usadas.

Outro grande marco na história do *Design* de jogos, foi a criação do jogo *Sonic The Hedgehog* (fig. 19, pág. 31), criado por Naoto Oshima (fig. 20, pág. 31), um *designer* e ilustrador. *Sonic* era um jogo de aventura/corrída, onde o jogador precisava tomar decisões rápidas no decorrer do *game* enquanto corria freneticamente para sobreviver. O jogo do porco-espinho virou uma febre, alavancando as vendas do console da Sega, o *Mega Drive*. *Sonic* e

¹⁶ Segundo Luz (2010), *Arcades* eram máquinas retangulares de tela em tubo que possuíam de 6 a 12 botões e dois manches para comandos.

Super Mario travaram batalhas épicas de vendas nos anos 90, esta guerra entre Nintendo e Sega ficou conhecida como a *batalha dos 16-Bits*.

Figura 17 - Jogo *Final Fight*, personagens com proporções de um adulto.



Fonte: www.techtudo.com.br

Figura 18 - Jogo de luta *Street Fighter 2*, sucesso dos anos 90.



Fonte: www.gamenexus.com.br

Figura 19 - Tela do jogo *Sonic The Hedgehog*



Fonte: www.unilad.co.uk

Figura 20 - Naoto Oshima a direita e Yuji Naka a esquerda: os criadores de *Sonic*



Fonte: www.powersonic.com.br

Com o avanço tecnológico, logo *as mídias de CD-ROM*¹⁷ começaram a invadir o mundo dos *games*, os jogos passavam a ter uma identidade mais assemelhada com a realidade e saíam do contexto infantil e caricato das linhas tradicionais, porém, em 1994, mesmo com as atenções voltadas para o revolucionário *sistema tridimensional*¹⁸, com movimentos mais reais, fluidos e autênticos, o grande sucesso da época foi o jogo do gênio Shigeru Miyamoto, *Donkey Kong Country* (fig. 21), um jogo de aventura inspirado em seu primeiro sucesso no mundo dos *games*: *Donkey Kong*.

Figura 21 - Tela do jogo *Donkey Kong Country*



Fonte: www.arquivopixel.blogspot.com.br

A era poligonal havia finalmente chegado com toda a força e os consoles começaram a migrar para esta nova tecnologia. Miyamoto mais uma vez inova, trazendo seu sucesso, o *Super Mario* para o cenário *poligonal*¹⁹. Diferente dos demais *game designers* da época, que traziam

¹⁷ De acordo com Alecrim (2013), as mídias de CD-ROM são os aparelhos que leem os CDs.

¹⁸ Jogos criados à partir de polígonos, dando origem ao 3D.

¹⁹ “Poligonal, adj. 2 gê. (geom.) Relativo a polígono; que apresenta muitos ângulos; que tem por base um polígono.” (TERSARIOL, p. 616, 1996).

novidades e construía os jogos em torno delas, ele costumava criar cenários cativantes e expressivos, para só então encontrar maneiras de usá-las.

A partir dos anos 90, os jogos passaram a tornar-se menos caricatos e mais realistas, começaram a surgir jogos sem fim de 24 horas chamados de *Online RPGs* (fig. 22), uma linguagem praticamente própria de computadores. *RPGs*, não eram novidade, mas a maneira como era empregada, dando liberdade ao jogador para explorar o mundo do jogo, interagir com outros jogadores por meio de conexão com a *internet* e a tomada de decisões, aceitando ou não salvar um vilarejo ou matar um monstro com ajuda de amigos era uma experiência que nunca havia sido experimentada antes.

Figura 22 - Jogo do gênero *Online RPG World of Warcraft*, amigos jogando em tempo real



Fonte: www.ultradownloads.com.br

Parecia que o material gráfico e criativo dos jogos estava acabando, contudo, os *designers* perceberam que existiam ainda áreas inexploradas: as câmeras. Jogos como *God of War* (fig. 23, pág. 34), que tem um conteúdo mais violento e jogos no estilo *survivor/horror*, um gênero que mistura terror, suspense e ação como *Resident Evil*, inovaram ao mostrar um novo jogo de câmeras, onde o jogador sentia-se dentro de um filme. Eles perceberam que podiam criar ambientes extremamente complexos, o jogador poderia interagir de maneira nunca vista antes em um jogo.

Figura 23 - Arte do jogo *God of War*



Fonte: www.taringa.net

Vale destacar também que não só de criação e desenvolvimento de jogos sobressalta o *game designer*, o controle do Nintendo Wii, um dispositivo de reconhecimento de movimento espacial, que permite, por exemplo, ao usuário jogar tênis como se o controle fosse realmente uma raquete é um exemplo disso, criação da equipe de Shigeru Miyamoto para a Nintendo.

As inovações tecnológicas abriram caminho para os *designers* transformarem os jogos em grandes obras quase que cinematográficas, a inteiração irreal e a capacidade de imersão na trama prendem o jogador na tela da televisão ou do computador. Jogos de simulação, como *Gran Turismo* e terror como *Silent Hill* (Fig. 24, pág. 35) são provas disso, enquanto no primeiro, um jogo de corrida onde até carteira de motorista era preciso fazer para só então correr em uma pista de corrida e no segundo, um *survivor/horror* que proporcionava sustos e horas de tensão são exemplos bem claros da imersão proporcionada pelos jogos atuais. O lado negativo dessa ultra realidade, é a falta do romantismo, do clichê, das paletas de cor animadas e vibrantes,

dos personagens marcantes e expressivos. Os jogos mais uma vez, parecem ficar novamente repetitivos e cansativos.

Figura 24 - “A porta escola”, cena do jogo *Silent Hill*



Fonte: www.hardmob.com.br

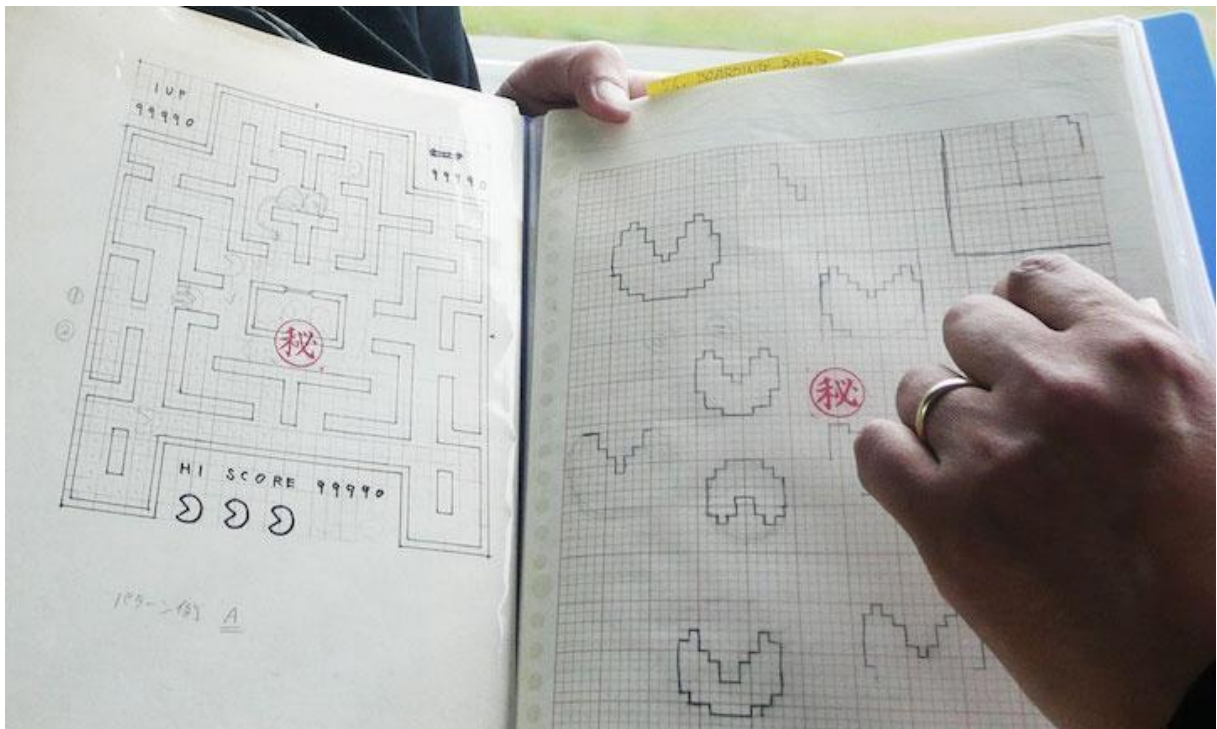
O desejo pelo novo por parte dos jogadores os faz sempre querer algo viciante e divertido, algo que seja tão inovador quanto o que era lhes apresentado nas décadas de 80 e 90. Mesmo que o público tenha mudado daquela época para os tempos atuais, a busca pelo novo e pelo fator surpresa nunca acaba.

2.5 Construindo um jogo de *videogame*

Segundo Schuytema (2008), no processo de desenvolvimento de um jogo, ele é dividido em três etapas: pré-produção, produção e pós-produção.

Na pré-produção, toda a equipe de desenvolvimento cria um conceito para o *game*. Nesse momento são feitos os *brainstormings*²⁰ e se avaliam os concorrentes. O objetivo nesta etapa é em geral, descobrir o melhor caminho para utilizar o conceito do jogo, caso ele já exista. É nessa etapa que os *designers* também aproveitam para trabalhar junto dos programadores e iniciam diversos documentos de *design*, que serão posteriormente, submetidos a aprovação. Alguns deles são esboços que ilustram conceitos gerais (fig. 25), outros mais longos e técnicos, que servem de planta baixa para outros membros da equipe de desenvolvimento, estes documentos são a base para o documento mais amplo de *design* do *game* que orientará o processo de produção.

Figura 25 - Esboços do jogo *Pacman*



Fonte: www.storia.me

O documento de *game* usa palavras, tabelas e diagramas para explicar o funcionamento de um jogo, a partir da história do mundo ficcional do jogo até a organização de botões em uma *interface*²¹, bem como elementos visuais, como por exemplo: o movimento que um arqueiro faz ao lutar contra um espadachim. Este documento pode ser usado desde documento

²⁰ “Técnica usada para discutir e gerar ideias livremente no intuito de resolver um determinado assunto”. (Schuytema, 2008).

²¹ “Conhece-se como interface do utilizador o meio que permite à pessoa de se comunicar com uma máquina”. (Conceito.de, 2013).

direcionado a um editor que esteja interessado em financiar o jogo ou um dublador que quer entender o contexto do personagem que dublará, porém, o público principal de um documento de *design* de *game* é a equipe de desenvolvimento do *game*.

Na produção, o *game* é construído. Os artistas criam os modelos de personagens e níveis, e os programadores escrevem e revisam o *código-fonte*²². Os componentes do jogo, como cenários, níveis e missões geralmente são criados com ferramentas personalizadas que permitem que o *designer* elabore uma experiência de jogo dinâmico dentro da tecnologia usada no *game*. O *designer* precisará reconhecer o contexto de uma missão ou nível específico, entender como usar as ferramentas e prestar muita atenção à experiência do jogador.

Já o roteiro, antes elaborado e redigido pelo *designer* chefe, atualmente é designado a escritores, que geralmente atuam em conjunto com os *designers*. Neste ponto, o papel do *designer* é avalia-lo em termos de diversão e trabalhar com os setores de arte e programação para garantir que cada funcionalidade do *game* esteja coerente com os documentos de *design*.

O *design* de níveis e cenários geralmente começa depois que a tecnologia e as ferramentas básicas de um *game* estiverem definidas, afinal, não faria sentido criar uma missão que não poder ser de fato, jogada ou vivenciada.

A partir da definição de cenários, o roteiro e os personagens, inicia-se a fase de testes. Quando o jogo está próximo de ser finalizado, passa para o estágio “*beta*” (quando está funcionando normalmente pela primeira vez), para testes. Geralmente, como afirma Schuytema (2008), o *designer* não participa deste último período de testes, mas, ao longo do processo de desenvolvimento do *game*, um dos papéis fundamentais do *designer* é testá-lo.

O *designer* testará o *game* como um todo ou se concentrará apenas nas partes do jogo pelas quais é responsável, contudo, esses testes iniciais e contínuos são vitais para o sucesso do projeto do *game*.

Nesta fase do processo, os *designers* continuam a aprimorar os documentos de *design*, com base nas informações coletadas do setor de testes e nas orientações de produtores e gerentes e o setor de *marketing* passa a desenvolver uma estratégia de propaganda.

²² “Código-fonte é o código escrito em uma linguagem de programação”. (Pinheiro, 2012).

Finalmente, o ciclo de pós-produção, que começa assim que o *game* é lançado, pode incluir o *design* de conteúdo adicional para *download*²³, a criação de conteúdo para *patches*²⁴ que continuam o processo de balanceamento do jogo, ou a avaliação de receptividade ao *game*, de olho em futuras sequencias, ou pacotes de expansão.

É nesta parte que a crítica do público precisa ser encarada com mais atenção, pois serão eles que definirão que estratégias tomar em relação ao *game*.

2.6 Games, computadores e a atualidade

Segundo Rhodes (2008), o marco principal dos computadores na imersão dos jogos foi sua transformação em equipamento doméstico. No início de 1982, o *Commodore 64* era considerado o computador doméstico preferencial. Computadores domésticos permitiam que qualquer pessoa pudesse se aventurar no mundo da programação, o que motivou diversos programadores iniciantes a criar seus próprios jogos para computador. Assim eles podiam jogar em suas casas e não precisavam depender de casas de jogos eletrônicos.

Rhodes (2008) ainda comenta que os jogos se expandiram para muitas outras áreas e ramificaram-se em diferentes gêneros de ficção e não-ficção. Atualmente, os mais sofisticados exibem gráficos tridimensionais gerados em tempo real, com milhares de polígonos de detalhes, milhões de cores, efeitos de iluminação, reflexos em superfícies e som *surround* total.

Os jogos para computador mostram-se extremamente promissores. Coscelli (2015), comenta que a partir de 2018 os jogos *online* penderão a balança lucrativa para o lado dos computadores. Graças a tecnologia, seus processadores potentes e a facilidade em aumentar a capacidade de processamento, facilidade de acesso, preços convidativos e a *internet*, os computadores caseiros tornaram-se uma alternativa mais viável.

De acordo com Pankiewicz (2010), o “*online*” se tornou obrigatório para qualquer console e, provavelmente, os *videogames* darão lugar aos computadores graças à um serviço *online* chamado *OnLive*, onde jogos podem ser comprados e armazenados na *internet*. Também

²³ É o ato de copiar ou “baixar” uma informação que está armazenada em um computador remoto.

²⁴ Segundo Hammerschmidt (2012), *patches* são usados para fazer modificações em jogos e *softwares*, elas variam e vão desde correções a inclusão de conteúdo extra.

há perspectivas da possibilidade de uso da realidade virtual, visto que o console Xbox já utiliza. Os próprios fabricantes de consoles já iniciaram um processo de melhorias em seus *videogames*. As novas gerações já possuem sistema de armazenagem de jogos em seus discos rígidos, possibilidade de aumento desta capacidade, acesso à *internet* e jogos exclusivos para serem jogados na rede com os amigos ou sozinhos.

Aliado a tecnologia, os computadores também mostraram ao mundo os *eSports*²⁵. Muitas das competições de *eSports* são transmitidas em canais de televisão e na *internet*, também são organizadas em grandes eventos com premiações e público presente. Os jogadores profissionais de *games*, assim como em outros esportes, possuem equipes preparatórias, patrocínios e fãs.

Outro tipo de atividade que se tornou muito popular graças ao computador e a *internet*, aliadas aos jogos de *videogame* são as *streams*. Os *streamers*, jogadores que filmam e comentam em tempo real seus jogos em sites especializados, muitos deles são jogadores casuais que acabam ficando famosos por seus canais na *internet* e acabam por receber patrocínios e salários fixos, um exemplo é o do jogador do jogo de *online RPG World of Warcraft Vangards*, que possui um canal no site *Twitch.TV* e recebe donativos de fãs em dinheiro como forma de agradecimento pelo conteúdo gerado e repassado por ele, bem como salários provenientes da quantidade de pessoas que estão vendo suas *streams*, pagos pelos *sites* que estão utilizando.

2.7 Analisando os jogos *Castlevania* e *God of War*

Entender como os jogos funcionam e como foram pensados, ajudarão no desenvolvimento do *game*. Uma análise mais aprofundada em aspectos relacionados ao *design*, auxiliará no entendimento do processo criativo dos *designers* e artistas que trabalharam nos jogos. A análise será feita a partir de três horas médias de *gameplay*²⁶ com cada um deles.

Os dois *games* analisados são *Castlevania* de 1986, o primeiro da série e o segundo *God of War* de 2007, o também primogênito da franquia. Os dois foram escolhidos por possuírem

²⁵ De acordo com Vinha (2015), é o esporte em que o jogador de *videogame* é profissionalizado. Provavelmente originou-se na Coreia do Sul, onde é considerado uma modalidade competitiva desde 2009.

²⁶ Jogar o jogo.

uma temática semelhante (ambos são jogos de aventura que apresentam ambientação medieval, alta quantidade de detalhes, violência e sexualidade), marcaram as épocas em que foram lançados devido à inovação e impacto que causaram desde seus lançamentos, bem como por serem jogos de gerações completamente diferentes: enquanto o primeiro, de acordo com Gularte (2010), *Castlevania* (fig. 26, pág. 41) surgia em 1986 nos *videogames* domésticos de 8-bits²⁷. Já em 2005, conforme comenta Moura (2007) *God of War* fazia sua estreia no Playstation 2, um *videogame* bastante potente integrante da nova geração de consoles da era *poligonal*²⁸.

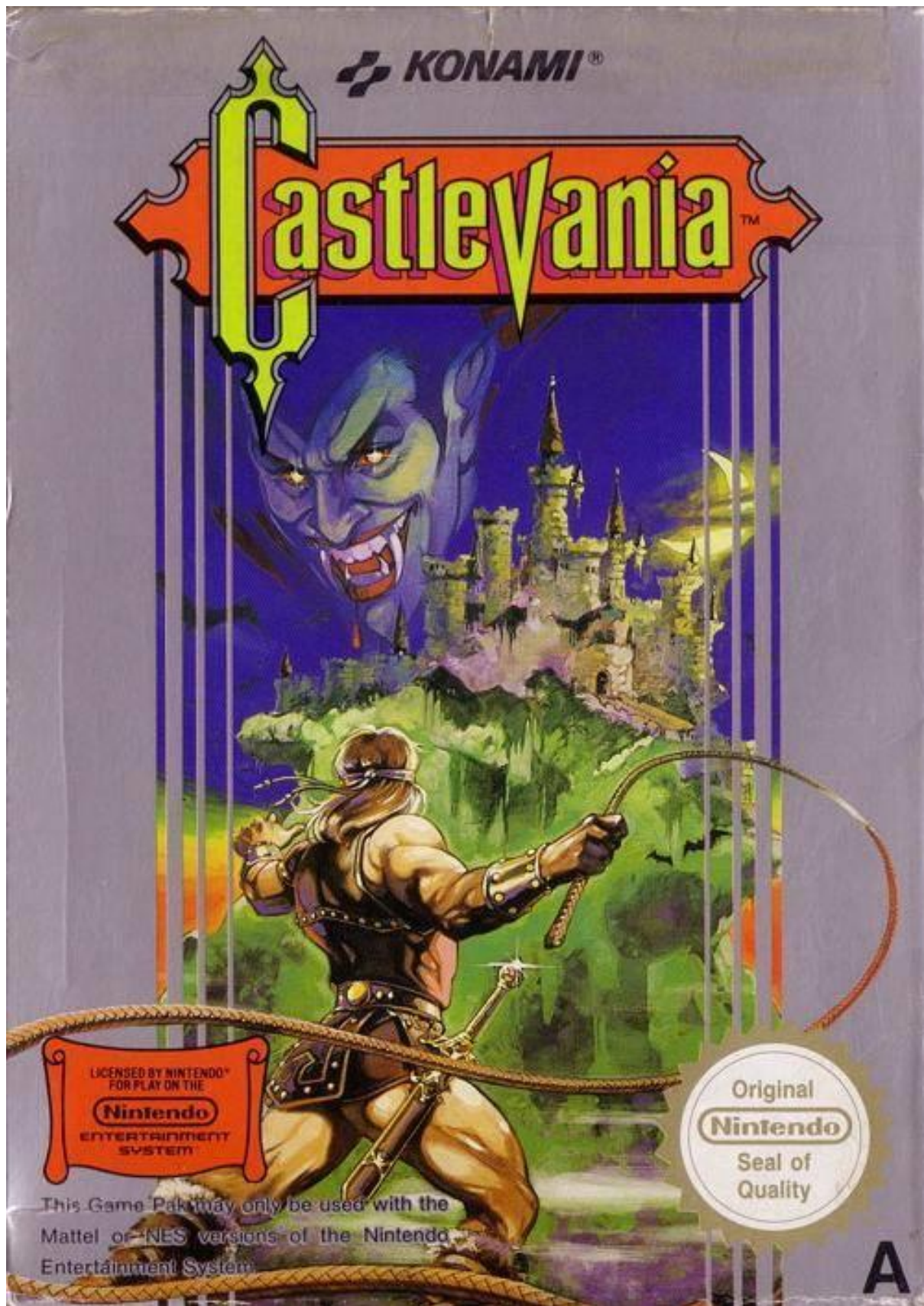
A análise começará pelo jogo *Castlevania* (Konami, 1986) e o primeiro item a ser mencionado é a ficha técnica do jogo, conforme comenta Gularte (2010):

- Título Original: *Akamajou Dracula* (Castelo do Demônio Dracula)
- Título Mundial: *Castlevania*
- Softhouse: *Konami*
- Console: Nes
- Ano de produção: 1986
- Trilha sonora: *Kuheida Club*
- Taxonomia: 2D / Plataforma / Ação
- Mídia Original: Cartucho
- Número de jogadores: 1
- Periférico: *Joystick*
- Conversões: *Arcade* (*Nintendo Vs Series*), *Commodore 64*, *IBM PC*, *Commodore Amiga*, *PC Windows* (*Konami Collector's Series*), *Game Boy Advanced*, Celulares (*Motorola*, *Sanyo* e *Samsung*) e *Wii* (*Virtual Console*).

²⁷ Segundo Feijó (2010), 8-bits basicamente é a capacidade de processamento de dados de determinados consoles, como por exemplo o Nintendinho (Nintendo Entertainment System).

²⁸ “Poligonal, adj. 2 gêns. (geom.) Relativo a polígono; que apresenta muitos ângulos; que tem por base um polígono.” (Tersariol, p. 616, 1996).

Figura 26 - Capa do jogo *Castlevania*



Segundo Luís, (2008) o enredo do jogo conta a lenda de *Conde Drácula*²⁹. A cada cem anos acumulando energias, *Drácula* retorna ao seu castelo “*Castlevania*”, de onde passa a aterrorizar os habitantes da *Transylvania*³⁰.

Para dar fim ao reinado de terror de *Drácula*, um dos membros da destemida família *Belmont* de caçadores de vampiros, *Simon Belmont* (fig. 27), munido de seu chicote “*Vampire Killer*” ou “Matador de Vampiros”, parte sozinho ao encontro do senhor das sombras, adentrando os muros de *Castlevania* e enfrentando todos os perigos existentes nele até encontrar *Drácula* e derrotá-lo, salvando o mundo desta ameaça.

Figura 27 - Personagem principal de *Castlevania*, *Simon Belmont*



Fonte: www.castlevania.wikia.com

O jogo inicia-se com uma cena clássica (fig. 28, pág. 43), onde *Simon Belmont* entra no castelo *Castlevania*. Esta cena se repete em praticamente todos os outros jogos da série.

²⁹ Personagem principal do livro de romance e ficção de Bram Stoker.

³⁰ Região histórica da Europa Central que faz parte da Romênia.

O clima do jogo é sombrio e a música ao fundo aumenta ainda mais essa atmosfera, porém, ela não é apenas tensa ou obscura, pois mescla-se com uma espécie de balada ritmada que assusta e empolga o jogador, inspirando-o e assustando ao mesmo tempo. De acordo com Gularte, (2010) o som foi explorado de maneira inteligente, passando todo o clima de sinfonia sombria, que é marca registrada da série. Gularte (2010) cita ainda, que os responsáveis pelas músicas do *game* foram a *Kuheiha Jazz Club*³¹, especificamente o músico *Kinuyo Yamashita*.

Figura 28 - Cena clássica dos portões de *Castlevania*



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Os comandos do jogo são simples e relativamente fáceis de serem executados, porém, bastante limitados em especial nos saltos onde não é possível se movimentar, o que obriga o jogador a calcular a maioria deles minuciosamente para não errar. Geralmente, um pequeno erro e o personagem caía em um abismo, ou, graças a construção da fase, em algum lugar que já havia passado. Luiz (2007) comenta que os programadores do *game* tentaram adaptar uma

³¹ Conforme comenta Gularte, (2010), uma banda de Jazz famosa por compor várias das músicas de jogos de videogame, em especial *Castlevania*.

física semelhante à de um ser humano, onde o peso e força do corpo se adapta às ações que pratica.

O personagem principal *Simon* (fig. 27, pág. 42) é bastante carismático e faz com que o jogador pense que de fato ele é o único que realmente pode salvar a humanidade. Isso não é por acaso: ele possui movimentos próprios e se destaca de seus inimigos com cores diferentes, movimentos especiais e sons muito bem feitos. *Simon* pode fazer uma série de movimentos e usa um chicote para golpear seus inimigos, pode saltar, caminhar para frente e para trás, abaixar, subir escadas, entrar em portas, usar um ataque secundário mais poderoso que o seu golpe padrão, que pode ser alternado de acordo com as armas que ele pode pegar no caminho e coletar itens que restauram energia. Eles variam de itens em forma de corações a comida, como o famoso *Turkey* (Peru assado), além de contar com um sistema de progressão de seu chicote, tornando-o mais poderoso conforme o *game* progride.

Já o caminho que *Simon* precisa trilhar é tortuoso e complexo. Inimigos diversos e carismáticos, plataformas, abismos, elementos móveis e tudo isso com uma dificuldade acentuada.

Um elemento que ficou bastante claro, tanto na música, inimigos e cenários, é que o claramente o jogo se inspira em clássicos do cinema e livros de terror e suspense como o próprio romance ficcional de *Bram Stoker Dracula*, múmias, morcegos, medusas, *Frankenstein* e a *Morte*.

Os cenários traduzem muito bem o tipo de emoção que deseja passar: alguns são muito belos e coloridos (fig. 29, pág. 45), enquanto outros, escuros e cheios tons e semitons. Todos eles interagem harmoniosamente com as criaturas inimigas, que por diversas vezes ficam camufladas no cenário e atacam o jogador de surpresa.

Luíz (2007) comenta que apesar de antigo, *Castlevania* apresenta gráficos bastante avançados para a época, mais precisamente os planos de fundo, trazendo um rico detalhamento de janelas, muros, plantas, tapeçarias, entre outros, enquanto a maioria dos jogos de sua época possuíam planos de fundo em geral, apenas de uma cor, sem elemento algum.

Outros elementos que também enriquecem o jogo são os segredos nele contidos, como por exemplo os blocos quebráveis que escondem itens. Este recurso foi reproduzido nos outros jogos da série.

“esse primeiro jogo da série apresenta elementos que foram usados em praticamente todos os títulos mais recentes da saga. Tornou-se um enorme sucesso graças a sua diversão, dificuldade e proposta, com toda a ambientação de terror apresentada. *Castlevania* representou um grande avanço na indústria de jogos, mostrando um tema de certa forma adulto, mas que não feria os princípios da sociedade em sua época”.

(JOÃO LUIZ, 2007)

Figura 29 - Cenários ricamente detalhados, coloridos e bem-acabados



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Fazendo uma análise geral do *game*, *Castlevania* é um jogo muito bem feito para sua época (1986). A história do jogo é simples direta e adota uma motivação forte, porém, clichê: o herói precisa salvar o mundo do vilão que o ameaça. A diferença está em como a história é embasada: Simon é treinado desde a infância, assim como os demais membros de sua família, para combater tal ameaça, ele não é romantizado como aquele que herói fraco e despreparado que evolui com o passar da trama. Tais motivações resultaram em um personagem que transparece esta força dentro do jogo. O personagem principal *Simon* é carismático e nota-se

claramente ao jogar que ele foi criado com evidente destaque dos demais elementos do jogo, tanto em suas cores em tons de laranja, quanto na sua movimentação.

Com fortes inspirações em personagens de livros de terror, romance e ficção, o *game* consegue captar e passar tais elementos para dentro do jogo.

A *sinalética*³² do jogo também é bem-feita, elementos de recuperação de energia, são representadas por corações ou comida, isso mostra visualmente o que tais itens fazem. O mesmo vale para os cenários, as escadas, portas, bem como armas e movimentação: o jogo mostra visualmente aquilo que o jogador precisa fazer, bem como, em locais que guardam segredos (passagens secretas e caminhos alternativos).

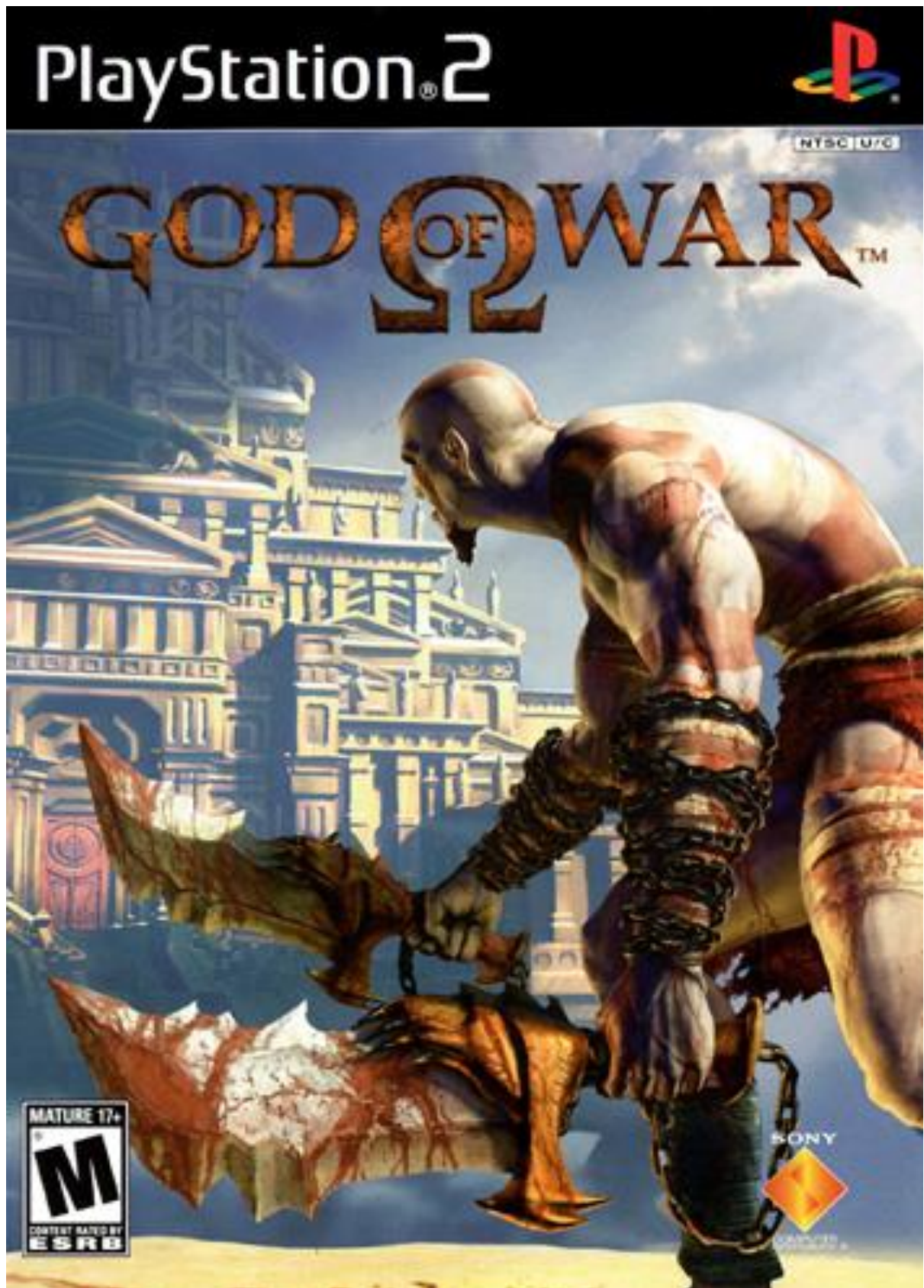
Quanto as cores, há uma predominância de cores chapadas e vivas, as paletas vão de tons de cinza a preto, vermelhos e verdes muito vivos e tons de marrom e laranja. Este contraste de cores separa muito bem inimigos de objetos que o personagem precisa utilizar, com elementos estáticos de composição de cenários. Os cenários são compostos de padrões (provavelmente esta técnica foi usada para diminuir o trabalho dos artistas) muito bem finalizados e não são percebidos dentro do jogo.

O segundo jogo analisado foi *God Of War* (Sony, 2005) (fig. 30, pág. 47) e o primeiro item a ser mencionado é a ficha técnica do jogo, conforme apresenta Moura (2007):

- Produtora: SCE Studios Santa Monica
- Distribuidora: Sony Entertainment
- Plataformas: Playstation 2
- Gênero: Ação e Aventura
- Modos: *Single Player*
- Classificação: PEGI 18+
- Lançamento: 22 de março de 2005
- Taxonomia: 3d / Plataforma / Ação
- Mídia Original: *CDROM*
- Número de jogadores: 1
- Periférico: Joystick

³² Conjunto dos signos ou sinais que compõem um sistema de sinalização ou de comunicação visual.

Figura 30 - Capa do jogo *God of War*



Fonte: www.wikimedia.org

Segundo Moura (2007), o enredo conta a história de *Kratos*, um ex-guerreiro da cidade de *Esparta* egoísta e violento, que após dez anos de pesadelos horrendos causados por um fato marcante de seu passado precisa salvar a cidade de *Athenas* da ameaça que a assola: a fúria de *Ares*, o Deus da Guerra. Com a promessa dos outros deuses de o livrar de tais pesadelos e munido das suas armas, as *Blades of Chaos*, *Kratos* parte atrás de *Ares*.

Graficamente, *God of War* possui gráficos muito belos se comparado a outros jogos da mesma época (2005), e os cenários também são ricamente detalhados (fig. 31). Logo nas primeiras cenas do jogo, vê-se a riqueza de detalhes no navio em que *Kratos* está: a madeira tanto do casco do basco quanto os escombros, as tapeçarias e as louças espalhadas pelo cenário.

Figura 31 - Cenários e persoangens ricamente detalhados: a Cabeça da Hydra impressiona



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

O som do jogo interage perfeitamente com o tema do jogo: Grécia Antiga e deuses gregos. Fortemente inspirado na mitologia, o jogo traz criaturas como górgonas, harpias, centauros, minotauros e os *Deuses do Olimpo*³³. Cada um deles possui características individuais que lhes dão certo carisma e beleza.

O personagem principal, *Kratos*, é muito carismático. Apesar de não ser belo ou ter características de um protagonista (ser bonzinho), ele foge dos clichês e ao se jogar com ele, o

³³ São os *Deuses Gregos*, o *Olimpo* é o local onde eles vivem.

herói do jogo parece dar ao jogador poder ilimitado dentro do *game*. Esta sensação de poder só é acentuada quando o jogador precisa enfrentar hordas de inimigos, que são facilmente derrotados com sequências cinematográficas de golpes.

Kratos pode saltar, correr, andar para oito direções diferentes e ainda usar uma técnica defensiva, que é um rolamento para os lados, isso sem mencionar os eventos específicos onde ele aplica um ataque especial que varia de acordo com o inimigo em que aplica. Por exemplo, *Kratos* pode decapitar uma *górgona* ou massacrar um *Deus* até a morte.

Para aumentar a diversão, o herói pode executar sequências de golpes extremamente longas, altamente sofisticadas e variadas com elementos visuais muito bem feitos e sons que se encaixam perfeitamente aos acontecimentos. Suas espadas (*Blades of Chaos*) (fig. 32), são esteticamente belas e contam com um par de correntes que as tornam não só armas para atacar inimigos, mais também um item para abrir passagens, se pendurar em estruturas, derrubar portas, entre outros.

Figura 32 - As espadas *Blades of Chaos*, as armas de *Kratos* com suas correntes



Fonte: www.giantbomb.com

Assim como *Castlevania*, *God of War* possui um sistema de evolução de armas, porém, neste caso, além do poder dela aumentar, ela recebe também aumento na quantidade de ataques que pode executar.

O *game* não conta só com beleza estética em cenários, as fases são muito bem ambientadas, com fundos de tela repletos de detalhes, muitas vezes apenas elementos de composição, mais em grande parte delas, locais onde o jogador deve passar ou já passou, dando sensação de fluidez ao jogo. As fases são bastante detalhadas e cheias de obstáculos (fig. 33). Assim como *Castlevania*, apesar de *Kratos* possuir saltos mais acrobáticos, em muitos locais um movimento mal calculado também resultava em morte ou retorno a um ponto em que o jogador já havia passado.

Figura 33 - Os obstáculos no caminho de *Kratos* não são apenas inimigos.



Fonte: www.unity3dbrasil.blogspot.com.br

Os locais de difícil acesso e as passagens secretas também marcam presença em *God of War*, neles, estão localizados itens para aumentar as habilidades de *Kratos*, como por exemplo baús com sangue (elemento que aumenta o poder das *Blades of Chaos*), ou implementos para aumentar sua barra de vida ou energia.

O jogador também pode coletar diferentes armas no decorrer do *game* que possuem ataques completamente diferentes entre si, como por exemplo os raios de *Zeus*, uma arma baseada em eletricidade que acerta vários inimigos ao mesmo tempo. Um detalhe interessante das armas secundárias, é que muitas delas precisam ser usadas em locais específicos para o

jogador continuar seu caminho. Certos tipos de inimigos, só podem ser mortos por determinado tipo de arma específica.

Uma outra característica que chama muito a atenção no jogo e que foi aproveitado nos demais jogos da série, são os golpes de finalização e as *Quick Time Events*³⁴ (fig. 34).

Figura 34 - Batalha contra o chefe final Ares conta com alguns *mini-games*.



Fonte: www.unity3dbrasil.blogspot.com.br/

Moura (2007) comenta que além dos ataques usais, inimigos podem ser derrotados por meio de *mini games*, que envolvem controles de contexto. Quando um inimigo específico está com sua vida quase esgotada, uma indicação sobre um determinado botão a se apertar aparece sobre sua cabeça. Isso significa que o jogador pode ativar o mini game. Ao ativá-lo, o jogo lhe mostra uma sequência de botões que deve ser apertada, caso o jogador obtenha sucesso, o inimigo morre ou leva um dano considerável. Mini games desse tipo também são empregados em eventos para abrir portas e baús.

God of War não é um jogo para crianças (fig. 35, pág. 52). Com faixa indicativa para maiores de dezoito anos, o jogo possui um grau de violência elevado, com decapitações, mutilações, seios à mostra e sexo não explícito.

³⁴ De acordo com Moura (2007) são eventos em que o jogador deve pressionar o botão correto no momento exato em que aparece na tela.

Figura 35 - Muito sangue e violência presentes em *God of War*



Fonte: www.chasmofthought.wordpress.com

“fãs de incríveis e violentos combates com movimentos espetaculares e armas devastadoras não devem em hipótese alguma deixar de jogar *God Of War*, um dos melhores jogos de ação em terceira pessoa já feitos para o *PS2*. Contando com um ante herói como protagonista e uma história 100% adequada a ele, o game transporta o jogador a uma *Grécia* antiga recheada de personagens mitológicos e desafios extremos.”

(DIOGO MOURA, 2007).

Analisando *God of War*, nota-se claramente que o jogo é inspirado na mitologia Grega. Os nomes dos deuses, as músicas e a ambientação dos cenários possuem diversos elementos muito bem feitos que não deixam o jogador ter dúvida de tal inspiração.

Os cenários, assim como *Castlevania*, também possuem o reaproveitamento de composição, como tapeçarias, vasos e até paredes, porém, isso em nada atrapalha na jogabilidade e sequer é percebido enquanto se está jogando. As paletas de cores variam de tons de areia amarelos intensos em certos pontos dos cenários, tons de vermelho e cinzas. Porém os tons predominantes são os pasteis e as cores em geral, foscas.

O personagem *Kratos* (fig. 36, pág. 53) é muito carismático, com cara de poucos amigos, voz retumbante (o som do *game* também é muito bom) e ataques devastadores, cruel e

sanguinário, dá a sensação ao jogador de poder. Esta concepção de personagem sai de uma história muito bem elaborada (pág. 47). *Kratos* precisa salvar uma cidade da fúria de um Deus, mais ele não faz isso por ser um herói e sim porque busca se livrar dos pesadelos de seu passado que o atormentam e ele fará qualquer coisa para isso, nem que tenha de tirar vidas inocentes.

Figura 36 - Artes conceituais de *Kratos*



Fonte: www.polygon.com

Já a *sinalética*³⁵ do jogo é simples e intuitiva, assim como em *Castlevania*, itens que possuem relação com vida, são vermelhos, iguais a barra de vida de *Kratos*, itens que aumentam energia são verdes, iguais a cor da barra correspondente. Com as armas e técnicas que o herói do jogo utiliza, funciona da mesma forma. Por exemplo: o raio de *Zeus* é representado pelo desenho de um raio.

Fazendo um rápido comparativo entre os dois jogos analisados, *God of War* é extremamente belo. Ele usa muito bem dos recursos que o *console Playstation 2* possui e os personagens, tanto *Kratos* quanto os chefes de fase, são carismáticos e bem feitos. Porém, a sexualidade exagerada, violência extrema e principalmente o uso de recursos que já haviam

³⁵ Conjunto dos signos ou sinais que compõem um sistema de sinalização ou de comunicação visual.

sido usados em diversos outros jogos similares de anos anteriores, como o próprio *Castlevania*, o torna de certa forma com cara de “mais do mesmo”. Mais ainda assim, ele não deixa de forma alguma de ser um jogo muito bom que apresentou inovações, como os *mini-jogos* e finalizações no meio do *game* (finalizações em jogos já haviam sido usadas antes de *God of War*) e marcou sua geração, surpreendendo por sua maestria em fazer muito bem feito o que já havia sido utilizando antes em outros jogos, mesclando elementos de diversos games com muita inteligência.

Há uma semelhança neste game com os filmes: história bem elaborada contada ao jogador por meio de cenas no meio do jogo, proporção dos personagens quanto elementos de composição e cenários, porém, todos são eles são mesclados a um universo lúdico, fazendo com que a preocupação com o real exista apenas implicitamente na mente dos jogadores, como uma ferramenta usada para mostrar o quão gigantescos são certos desafios que o jogador precisa passar, aumentando ainda mais a diversão e emoção do game.

Por sua vez, *Castlevania* trouxe à tona uma paleta de cores diferentes de tudo o que já havia sido visto nas décadas de 80 e 90, a maneira com que os elementos gráficos e o próprio *design* do *game* foram dispostos ajudaram a construir de alguma forma jogos como *God of War*. A violência já existia e em grande escala nos jogos de 80 e 90, porém, a atmosfera lúdica destes jogos encobria com maestria tais elementos. E os personagens, mesmo que com a baixa qualidade do console, eram extremamente carismáticos e bem feitos. Percebe-se a busca de uma realidade neste *game*, tanto de movimentos dos personagens, quanto nos cenários. Porém, pela falta de recursos gráficos e técnicos, opta-se pelo exagero nos movimentos e uso de estereótipos. Talvez este fator seja determinante para o carisma de muitos dos personagens das décadas de 80 e 90.

3 PROCEDIMENTO METODOLOGICO

Para desenvolver um projeto, considera-se um conjunto de procedimentos metodológicos e um instrumento para a coleta de dados. Para isso foi utilizada a metodologia de Munari (1981), que apresenta uma base apropriada para o tema proposto, que é tratado da seguinte maneira:

Dp - definição do problema: Nessa etapa, encontram-se os objetivos do material. Se é material textual, a definição de público alvo delimita o aprofundamento teórico metodológico do mesmo, bem como a seleção de autores para leituras de apoio.

Tal ponto é crucial para a pesquisa realizada neste trabalho. Identificado o problema, que devido a proposta percebeu-se que era a criação do documento do jogo (ver pág. 36) e quais materiais de apoio seriam utilizados para sua construção.

Os materiais de apoio foram livros sobre *design* de jogos, livros sobre *design*, livros sobre informática, *sites* especializados sobre *games* na *internet*, apostilas sobre jogos e o público que compra jogos de *videogame*.

Cp - componentes do problema: qualquer que seja o problema a identificação dos componentes do problema simplifica a resolução deles.

Devido a grande quantidade de material necessária para a criação do documento do jogo, vários problemas foram identificados ao longo da pesquisa, porém, desfragmentá-los e defini-los de maneira breve e sucinta, ajudará muito para sua resolução. Para desenvolvê-lo, foi preciso inicialmente definir como o jogo seria (cenários, personagens, fases, quebra-cabeças, entre outros) e o seu público alvo.

Cd - coleta de dados: depois de identificados os componentes do problema e serem subdivididos em subproblemas, inicia-se a fase de coleta de dados. Colher dados significa procurar conhecer cada parte do todo de um projeto, separadamente.

Nesta etapa foi implantada a coleta de informações com jogadores por meio da pesquisa quantitativa na forma de um questionário (ver pág. 190), pesquisas em *sites* e *blogs* especializados em *videogames*, livros, apostilas e documentários. Todos estes dados serviram de sustentação para o protótipo de jogo. Assim, identificou-se parcialmente os problemas apontados pelos jogadores, que foram definidos em categorias de relevância (ver pág. 60).

Ad - análise de dados: depois de recolhidos os dados são analisados. Então, a análise mostra o que se deve ou não fazer, usar, aproveitar, enfim, é a análise dos dados que permite estabelecer o passo seguinte: Criatividade.

Uma fase bastante pertinente, pois depois da coleta de dados e a separação em categorias de relevância, pode-se estabelecer a direção que deve ser tomada na criação do jogo.

C - criatividade: a ideia dá agora lugar a um novo conceito: a criatividade. É o conceito de criatividade, a sequência de passos no desenvolvimento de materiais. Munari (1981) diz que, enquanto ideia somente está relacionada ao "fantástico" a fantasia, o sonho, a criatividade processa-se de acordo com um método definido e mantém-se nos limites impostos pela análise dos dados colhidos.

Criatividade, bem aplicada, e dentro do programa de objetivos traçados e definidos pelos passos anteriores do processo de desenvolvimento pode agregar valores diferenciais a um projeto.

Fundamental para a criação de um jogo. A partir da criação do *briefing*³⁶, que foi extraído do resultado da pesquisa quantitativa (questionário) e da pesquisa descritiva realizada neste projeto. Nele, todos os dados relevantes já listados e separados por meio dos passos descritos por Munari em *Dp - definição do problema*, onde o problema principal foi definido, *Cp - componentes do problema*, em que o problema principal foi desfragmentado em subproblemas, *Cd - coleta de dados* onde a pesquisa quantitativa foi utilizada e *Ad - análise de dados*, em que a pesquisa foi analisada, já estão sendo utilizados na elaboração de um

³⁶ "O documento pode significar várias coisas incluindo um plano de projeto, um acordo ou um contrato, uma rota, um documento inspirador, um plano estratégico ou até mesmo um roteiro para aprovação do projeto". (Kiss, 2007).

*brainstorm*³⁷, que tem como objetivo encontrar as melhores soluções e alternativas para o *game*. A partir do resultado deste processo, (geração de ideias rudimentares por meio de palavras e desenhos) auxiliou na criação do universo do *game*. Com a ideia em mente, a partir de esboços de diversas narrativas, inspiradas em palavras chaves retiradas do *brainstorm* a história do jogo, foi elaborada, que por sua vez, é o alicerce para o desenvolvimento dos esboços das fases, cenários (elementos como árvores, vasos, construções e janelas), personagens, vestuário (roupas e armaduras), animações, inimigos, criaturas e chefes que habitam o universo do jogo, criadas todas a partir de desenhos a mão livre e posteriormente redesenhados em programas de computador, para finalmente serem editados em programas específicos para criação de *games* e assim, finalizados.

Mt - materiais e tecnologias: A fase chamada de Materiais e Tecnologias pode, a princípio, parecer uma repetição da fase de coleta de dados, o que não é verdade. A coleta de dados pode até mostrar possibilidades, é uma fase de conhecimento das opções inclusive de materiais e tecnologias, mas é somente depois da aplicação da criatividade que se efetivam escolhas definitivas tanto em materiais como em relação as tecnologias mais adequadas aos objetivos projetos.

Depois de toda a parte textual, por meio de roteiros e *scripts* estar pronta, bem como a parte gráfica, com cenários, personagens e mecânica definidos, é fundamental saber qual tipo de *software* utilizar para fazer o *game* de fato funcionar. É preciso definir se o programa será mais simples, porém, funcional, ou mais trabalhoso, porém, com uma maior gama de ferramentas de uso, para quais tipos de *videogame* será usado, ente outros.

E – experimentação: é nesta fase que começa-se a "testar" o material. É na experimentação que se conseguem solucionar problemas que antes pareciam insolúveis. Na experimentação pode-se aplicar um conceito de uma área pouco explorada, como forma de otimizar resultados.

Lançar um *game* cheio de problemas, com personagens malfeitos ou jogabilidade ruim é inaceitável. Para que isso não ocorra, a fase de testes servirá para identificar problemas de mecânica, se os cenários, movimentação de personagens, itens, entre outros elementos, estão

³⁷ “Técnica usada para discutir e gerar ideias livremente no intuito de resolver um determinado assunto”. (Schuytema, 2008).

funcionando corretamente ou até mesmo para identificar áreas com maior potencial, porém, pouco exploradas possam ser melhor aproveitadas.

M – modelo: depois de todas as fases anteriores tem-se agora, um modelo pronto. Um modelo é algo que sintetiza as ideias em relação a um objetivo. Pode-se agora, estabelecer as relações entre os dados recolhidos, agrupar os subproblemas e efetivar a construção dos esboços para a elaboração do modelo que se pretende aplicar como solução efetiva ao problema atual. Os modelos demonstram as possibilidades reais de uso de materiais, técnicas e metodologias, são, portanto, o resultado de um trabalho consistente de elaboração.

Gerar relatórios sobre o que deu certo e o que pode ser melhorado se encaixa numa melhor avaliação do jogo pronto e funcional. Por vezes escapam pequenos erros na fase de experimentação, pois nela, testes de conteúdo específico são o foco. Uma vez tendo-se a visão geral do jogo, pode-se detectar até mesmo questões mais minuciosas, como quantidade de inimigos na tela ou dificuldade do *game*.

V – verificação: A fase de verificação de um projeto se torna necessária pela a necessidade de comprovação de eficiência de um material desenvolvido antes da efetiva aplicação. É na verificação que se observam as falhas, caso existam, e se corrigem as mesmas. É neste momento também que se "fecham" questões quanto a conteúdos controversos ou a permanência ou não de determinada tecnologia.

Na verificação, o jogo é liberado para testes por jogadores convidados ou simplesmente o *game* é liberado em algum *site* especializado para que qualquer pessoa o teste em troca de uma avaliação sem censura do que achou do jogo. É nessa fase que se pode comprovar se a coleta de dados e suas interpretações foram corretas, se o jogo está de fato coerente com a proposta e o conteúdo gerado está correto. Schuytema (2008), comenta que quando um jogo está em fase de testes, o testador profissional de jogos é encarregado de jogar o *game*, tentando descobrir qualquer tipo de falha que possa existir no game e relatar a equipe de desenvolvimento do jogo. Sendo assim, após o termino do *game*, ele será entregue a testadores que serão encarregados de testá-lo e analisa-lo. Os resultados das análises serão verificados e caso sejam relevantes, serão feitas as correções dentro jogo.

Desenho Final: O desenho final é, então, uma síntese de dados levantados ao longo de todo um processo que envolve fases distintas, portanto, é a obra resultante de diversas áreas agregadas em torno do objetivo principal.

Depois de testes, análises, opiniões distintas e correção dos problemas, o jogo está pronto. Uma avaliação é útil para saber se realmente o jogo atingiu as expectativas e objetivos listados neste trabalho, que será feita por meio de uma checagem do documento do *game*, que será criado ao final deste projeto, onde estarão listados todos os seus detalhes.

Além da metodologia de Munari, também foi utilizada a pesquisa quantitativa (pag. 194), que se dá por meio de um questionário. Segundo Richardson (2006), o método quantitativo, como o próprio nome indica, caracteriza-se pelo emprego da quantificação nas modalidades de coleta de informações.

Amplamente utilizado na condução da pesquisa, o método quantitativo representa, em princípio, a intenção de garantir a precisão dos resultados, evitar distorções de análise e interpretação, possibilitando, conseqüentemente, uma margem de segurança quanto às inferências. É frequentemente aplicado nos estudos descritivos, naqueles que procuram descobrir e classificar a relação entre as variáveis, bem como os que investigam a relação de causalidade entre fenômenos.

Por meio da pesquisa quantitativa, foi possível reunir dados importantes que serviram para o desenvolvimento do *briefing*³⁸ do jogo, tais como público alvo, personagens, cenários, sexo e violência em *games*, visto que jogos atuais, como *God of War*, por exemplo (ver pág. 40) que os têm supostamente em demasia. Outro aspecto que espera-se verificar é se jogos tem valor afetivo: algum jogo já lhes marcou? Eles recordam de algum nome de personagem? Tais dados são importantes pois verificou-se se os jogadores possuem algum apego sentimental com *games* e personagens.

³⁸ “O documento pode significar várias coisas incluindo um plano de projeto, um acordo ou um contrato, uma rota, um documento inspirador, um plano estratégico ou até mesmo um roteiro para aprovação do projeto”. (Kiss, 2007).

4 RESULTADO DA COLETA DE DADOS

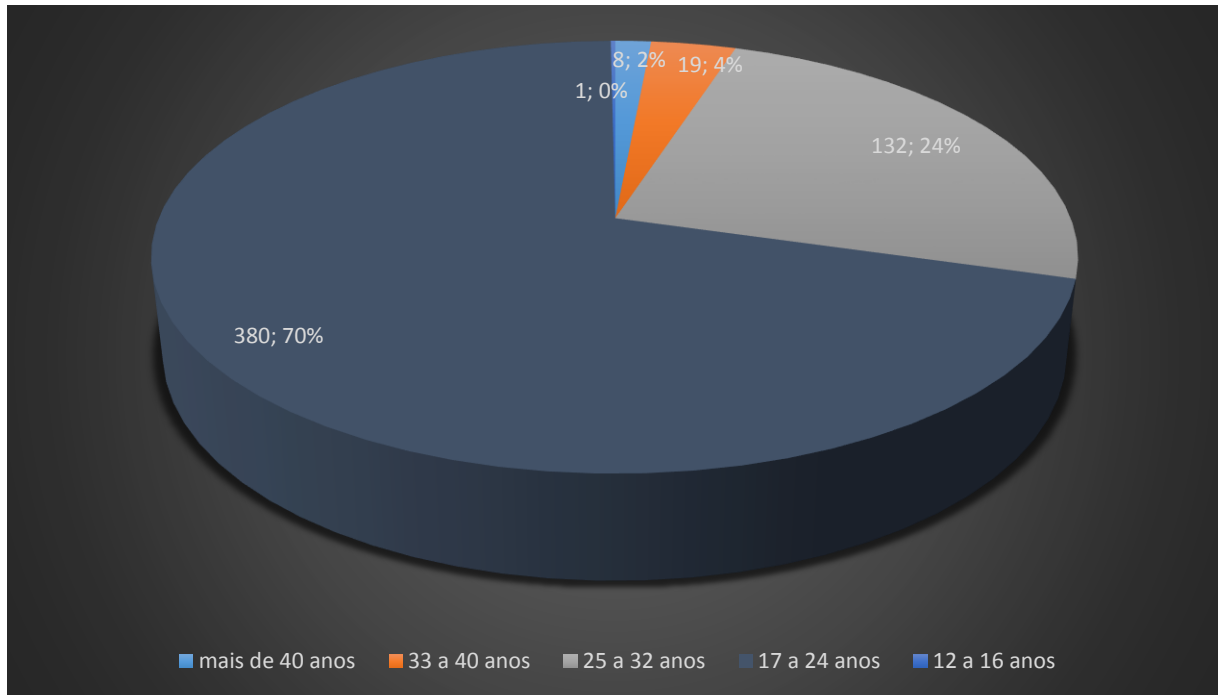
Conforme descrito na metodologia de Munari (pag. 55) após a definição do problema e a desfragmentação do mesmo (componentes do problema), iniciou-se a fase coleta e análise de dados por meio da pesquisa quantitativa feita por meio de questionário (ver pág.190) realizado. O resultado da análise dos dados será utilizado para a construção do *briefing*³⁹ do jogo.

Foram entrevistados 547 pessoas por meio de entrevistas eletrônicas criadas no site *www.typeform.com*. Todos os entrevistados são residentes do estado do Rio Grande do Sul, especificamente Lajeado, Santa Cruz e Venâncio Aires e os dados analisados foram os seguintes:

Referente a idade dos entrevistados, a pesquisa revela que a grande maioria dos possui uma média de idade entre 17 e 24 anos (fig. 37, pág. 61), isso indica hipoteticamente que o público alvo tem maior conhecimento de jogos atuais e não conhece plenamente os jogos das décadas de 80 e 90.

³⁹ “O documento pode significar várias coisas incluindo um plano de projeto, um acordo ou um contrato, uma rota, um documento inspirador, um plano estratégico ou até mesmo um roteiro para aprovação do projeto”. (Kiss, 2007).

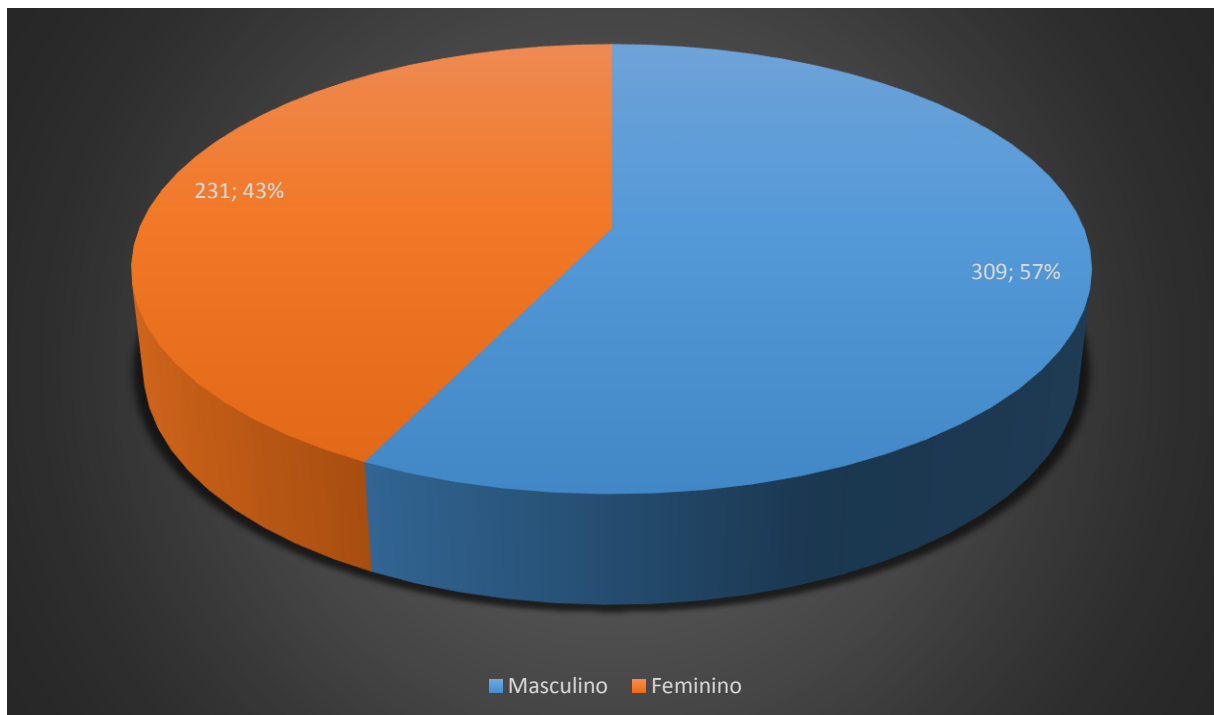
Figura 37 - Idade



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Questionados sobre o sexo (pág. 61) dos entrevistados são a maioria homens (57%), apesar de existir um bom número de entrevistados do sexo feminino. Porém, a pesquisa não revela se de fato, são os homens que mais jogam *videogame*.

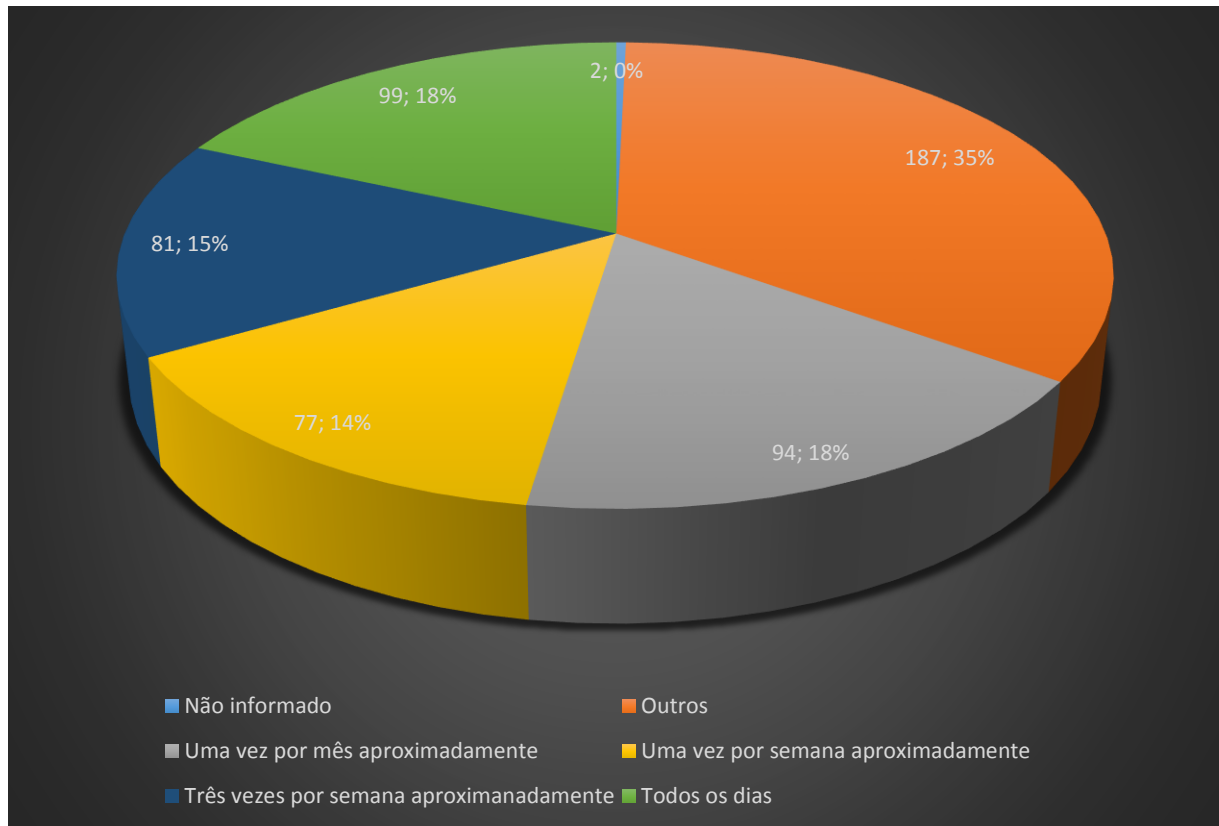
Figura 38 - Sexo



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Quanto a frequência em que os entrevistados jogam jogos de *videogame* (fig. 39, pág. 62), a pesquisa revela que o público é bastante versátil e não possui dias certos para jogar, o que pode indicar que os jogos não prendam a atenção dos jogadores por muito tempo.

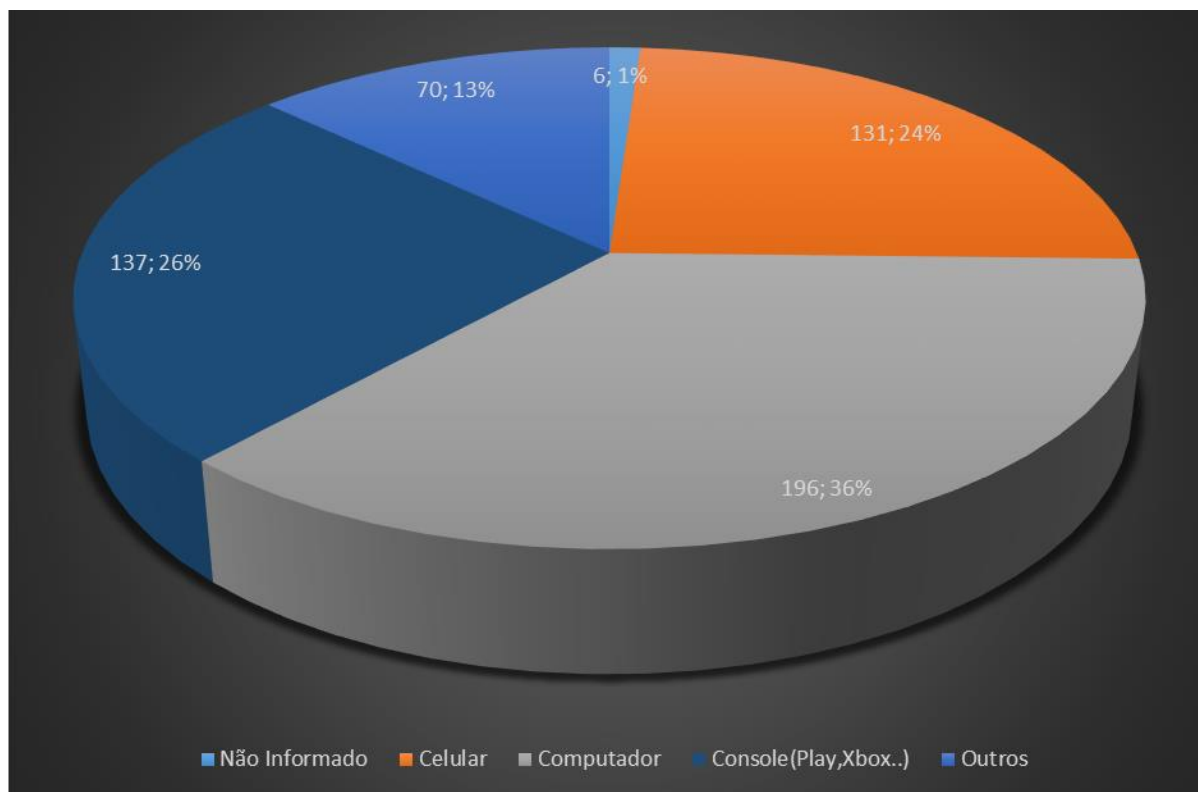
Figura 39 - Com que frequência você joga algum jogo de *videogame*?



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Já a questão referente ao console que os entrevistados mais jogam (fig. 40, pág. 63), revela que 36% preferem jogar seus *games* em computadores. Este dado é muito importante, pois computadores não são apenas aparelhos de reprodução para *games*, eles são usados para diversas tarefas, como estudar ou trabalhar. Isso demonstra que jogos também servem como passatempo e distração, agindo como uma espécie de fuga temporária da realidade. Esses dados também confirmam a premissa apontada na pesquisa deste projeto de que os *videogames* darão lugar aos computadores futuramente.

Figura 40 - Você joga *videogame* no seu:



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

A questão de múltipla escolha “você sabe o nome do *game* que joga com mais frequência?” Foi feita para averiguar se aqueles que jogam *videogame* possuem um gênero específico preferencial, se jogam mais *games* atuais ou antigos. Esta correlação pode parecer estranha, pois a tendência, de acordo com a faixa etária apresentada nos gráficos sugere que o público prefira jogos atuais.

Os resultados apresentados mostraram que os jogadores gostam de *games* que possuem maneiras de serem jogados diversas vezes sem se preocupar com “em que ponto do mapa parou”, como os de esportes (futebol e futebol americano) e jogos de aparelhos móveis (celulares), como *Angry Birds*⁴⁰ e *Candy Crush*⁴¹.

Os entrevistados também gostam de jogos longos que possuem diversas fases ou mapas grandes com diversas áreas para explorar, como *GTA* (um jogo de mundo aberto onde se pode fazer o que bem entender, desde roubar um carro a malhar na academia).

⁴⁰ Um jogo de lógica com visual colorido e infantil, que consiste em jogar os pássaros com um estilingue em porcos.

⁴¹ Um jogo de lógica que consiste em encaixar as “frutas” de gêneros iguais para somar pontos, muito similar ao antigo e famoso jogo *Tetris*.

Mas os grandes lembrados foram os *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* ou *MMORPGs*⁴² e os *Multiplayer Online Battle Arena* ou *MOBAs*⁴³ como *World of Warcraft* e *League of Legends*. Os dois são jogos *online* e têm como foco a competitividade entre jogadores: no caso do primeiro, ele oferece um mundo aberto gigantesco e a oportunidade de personalizar seu personagem, que é colocado pelo desenrolar do *game* como um grande herói. Já o segundo coloca o jogador na pele de um “invocador”. Este invocador deve selecionar um herói específico e colocá-lo no campo de batalha, onde irá controlá-lo para derrotar seus oponentes numa espécie de arena. Ele envolve o trabalho coletivo, pois o foco do jogo está no trabalho em equipes de cinco jogadores.

Esses dados mostram que os jogadores são ecléticos e preferem jogos que possam lhes proporcionar um bom grau de diversão, dificuldade, conteúdo amplo, competitivo e que seja recompensado pelo seu esforço, para que tenha vontade de jogar novamente.

Já a questão “algum jogo já marcou sua vida (você nunca esqueceu / adorava jogar)? Qual?” foi elaborada para descobrir se os jogadores possuem ligações emocionais com jogos e se eles são atuais ou antigos. Esta pergunta pode revelar o quão impactante são os *games* novos e antigos quando comparados em nível de emoção e sentimento.

O resultado foi muito significativo: a grande maioria dos entrevistados mencionaram os jogos do personagem *Mario*, já muito comentado nesta pesquisa por ser um ícone dos jogos da década de 80. Muitos também mencionaram outros jogos clássicos de 80 e 90 como *Crash Bandicoot*, *Diablo II*, *Bomberman*, *Need For Speed*, entre outros. Isso mostra que a esmagadora maioria se lembra de *games* das décadas de 80 e 90 e foram marcantes para eles.

A partir dos dados coletados, pode-se constatar que jogos das décadas de 80 e 90 possuem ligações emocionais com os jogadores, comprovando que de fato são mais carismáticos que os *games* atuais. Tais informações também mostram que o fator carisma é extremamente importante em um jogo de *videogame*.

Os estilos mais populares (fig. 41, pág. 65) segundo os entrevistados, são os jogos de estratégia, aventura e tiro. Podem ser citados jogos, no quesito aventura mais uma vez *Mario* e *Sonic*. Estratégia, jogos como *Warcraft* e *Red Alert* e tiro, *Doom* e *Half Life*.

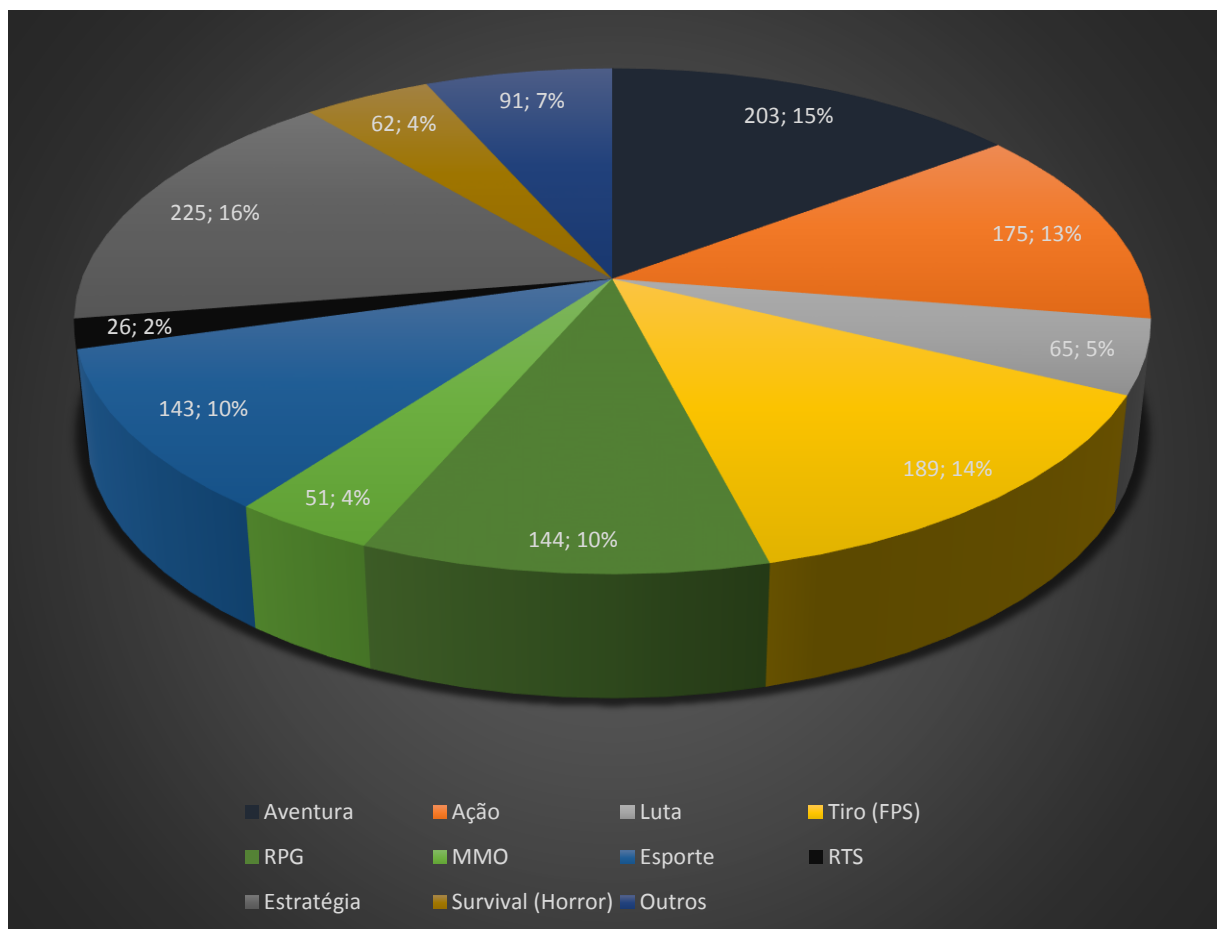
⁴² Segundo Fonseca (2008), MMORPG é um gênero de jogo direcionado para um grande número de jogadores, onde a personalização e liberdade do jogador é o foco.

⁴³ Segundo Raphael (2013) MOBAs são jogos onde o jogador controla uma unidade numa batalha contra vários outros jogadores.

Estes estilos, quando mesclados resultam em jogos como *God of War*, *Castlevania*, *Tomb Raider* e *Resident Evil*, jogos de ação / sobrevivência / aventura em que é preciso usar o raciocínio para desvendar enigmas, derrotar inimigos rapidamente ou usando golpes bem calculados.

Tais dados reforçam o fato de que jogadores possuem estilos e gostos variados que precisam ser respeitados. A pesquisa mostra que para construir o *game*, pode-se usar um estilo único, mais também, tais estilos podem ser inteligentemente mesclados.

Figura 41 - Quais os seus estilos de jogo preferidos?



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

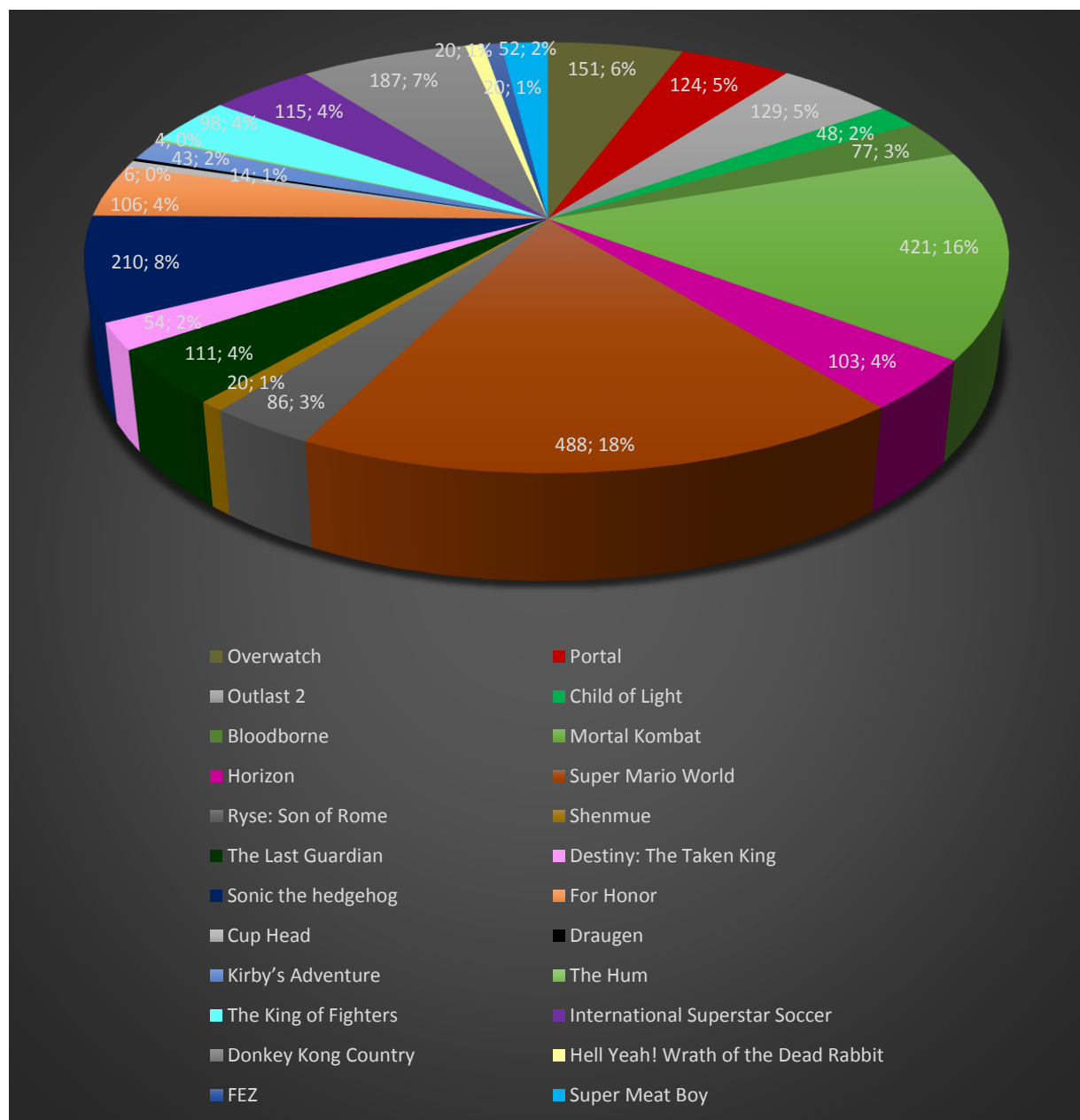
Para formular a questão “assinale os jogos que você conhece” (fig. 42, pág. 66), foi criada uma lista de nomes com jogos de diversos estilos e as mais variadas datas de lançamento, tanto das décadas 80 e 90, como jogos de 2016 e seu objetivo é saber o quanto um jogo pode ser marcante para o jogador: os jogadores conhecem / lembram mais os jogos novos ou antigos?

Levando-se em consideração a faixa etária apresentada no início deste questionário, o resultado da pesquisa foi surpreendente: 488 entrevistados conhecem o *game Super Mario*

World (1990) e 421 conhecem *Mortal Kombat* (1992), em contrapartida, apenas 106 entrevistados conhecem *For Honor*, um jogo da empresa *Ubisoft* que tem sua data de lançamento prevista para 14 de abril de 2017, conforme comenta Micali (2017).

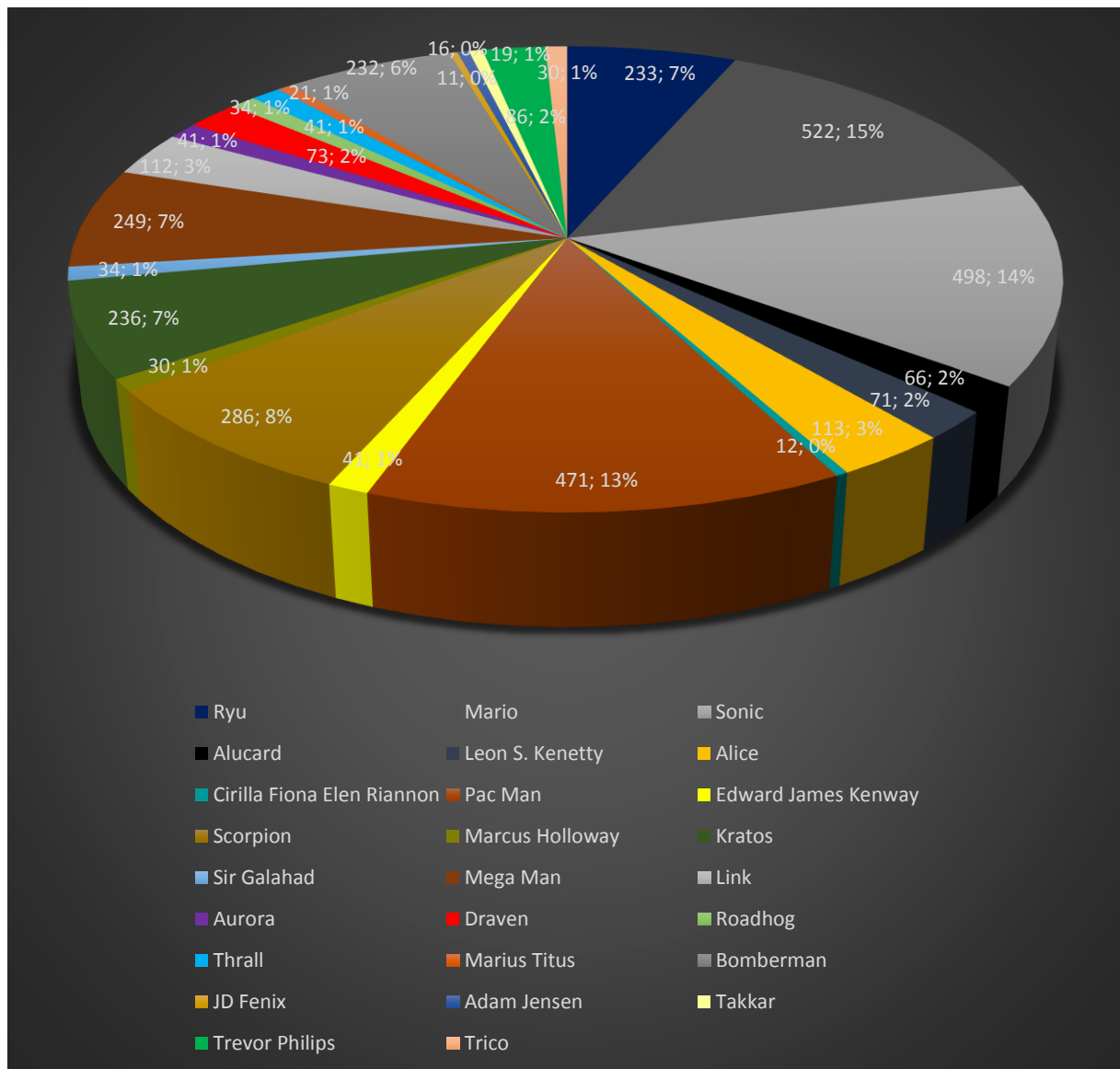
Tal informação mostra o quão impactante os *games* de 80 e 90 se tornaram. Esses dados, talvez mostrem que os jogos atuais não parecem ter um conteúdo tão atrativo quanto seus antecessores.

Figura 42 - Assinale os jogos que você conhece:



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Figura 43 - Assinale o nome dos personagens de jogos que você conhece:



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Assim como a pergunta anterior (ver pág. 66), “assinale o nome dos personagens de jogos que você conhece” está diretamente relacionada ao carisma, porém, se refere aos personagens de *games* (fig. 43). Basicamente, tenta-se descobrir se personagens são carismáticos a ponto de serem tão lembrados quanto os jogos em que estão, além de ao mesmo tempo, verificar se os mais lembrados são os dos jogos de 80 e 90 ou os atuais (2016).

Mais uma vez, as respostas surpreenderam: os personagens mais lembrados foram *Mario*, *Sonic*, *Pac Man*, o personagem de *Mortal Kombat Scorpion*, *Megaman*, entre outros, todos personagens que tiveram seu auge nas décadas de 80 e 90.

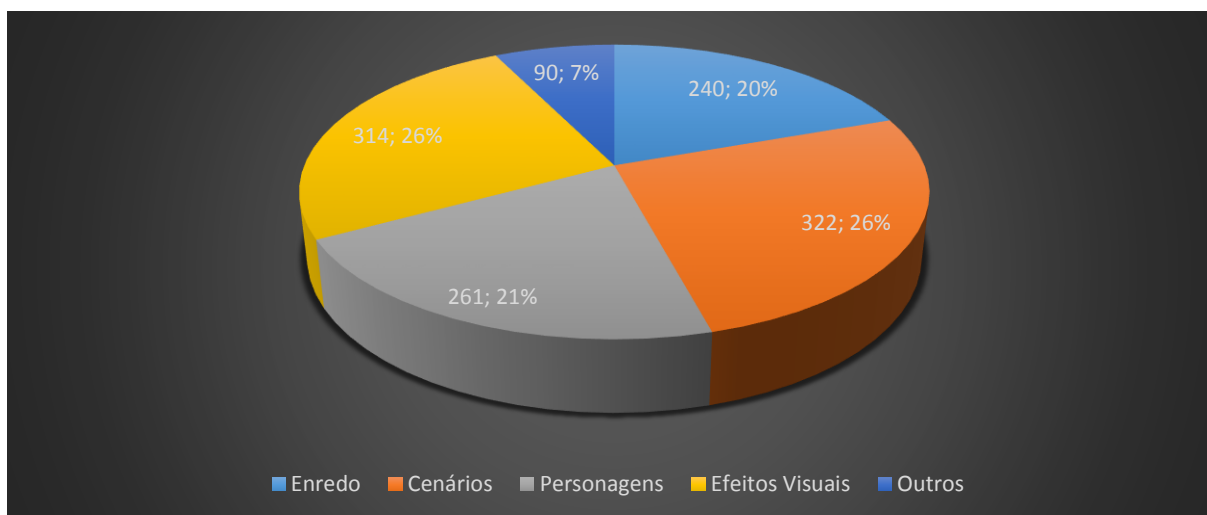
Takkar, *Trico* e *Cirilla*, personagens de jogos atuais (*Far Cry Primal* (2016), *The Last Guardian* (2016) e *The Witcher 3* (2015), respectivamente), foram pouco lembrados.

Tais apontamentos mostram que todos os personagens lembrados são de um contexto mais lúdico: um encanador “gordinho e bigodudo”, um porco espinho azul que usa tênis, um ninja amarelo, um menino robô azul que possui um canhão no braço.... Talvez a realidade que os demais personagens da história mais recente dos games trás, em especial os citados neste questionário e que não tiveram um retrospecto tão positivo nas pesquisas, mostrem que os personagens que possuem com um alto grau de realismo acabam perdendo carisma.

Há de se ressaltar, porém, que um personagem atual obteve destaque neste questionário: *Kratos* de *God of War*, com 236 votos. Ele possui características lúdicas de seus predecessores, com traços fortes, únicos e marcantes, conforme verificado em análise feita na pesquisa (pág. 40).

Conforme observado na questão referente ao chama mais a atenção dos entrevistados quando eles jogam um *game*, (fig. 44) 26% dos entrevistados prestam mais atenção nos cenários e nos efeitos visuais, porém, todos os elementos questionados foram bastante lembrados. Cenários coloridos e com movimento, aliados a efeitos como trovões, raios, luzes, movimentos rápidos de personagens carregados de explosões, partículas, fogo e clarões, todos eles aumentam a emoção e dramaticidade de um *game*. Segundo Luz (2010), esses são elementos fundamentais para conquistar os jogadores antes de eles sequer jogarem e foram explorados ao máximo nas décadas de 80 e 90. Atualmente tais elementos são fundamentais em qualquer jogo.

Figura 44 - Quando você joga um jogo de *videogame*, quais são as coisas que você mais presta atenção?

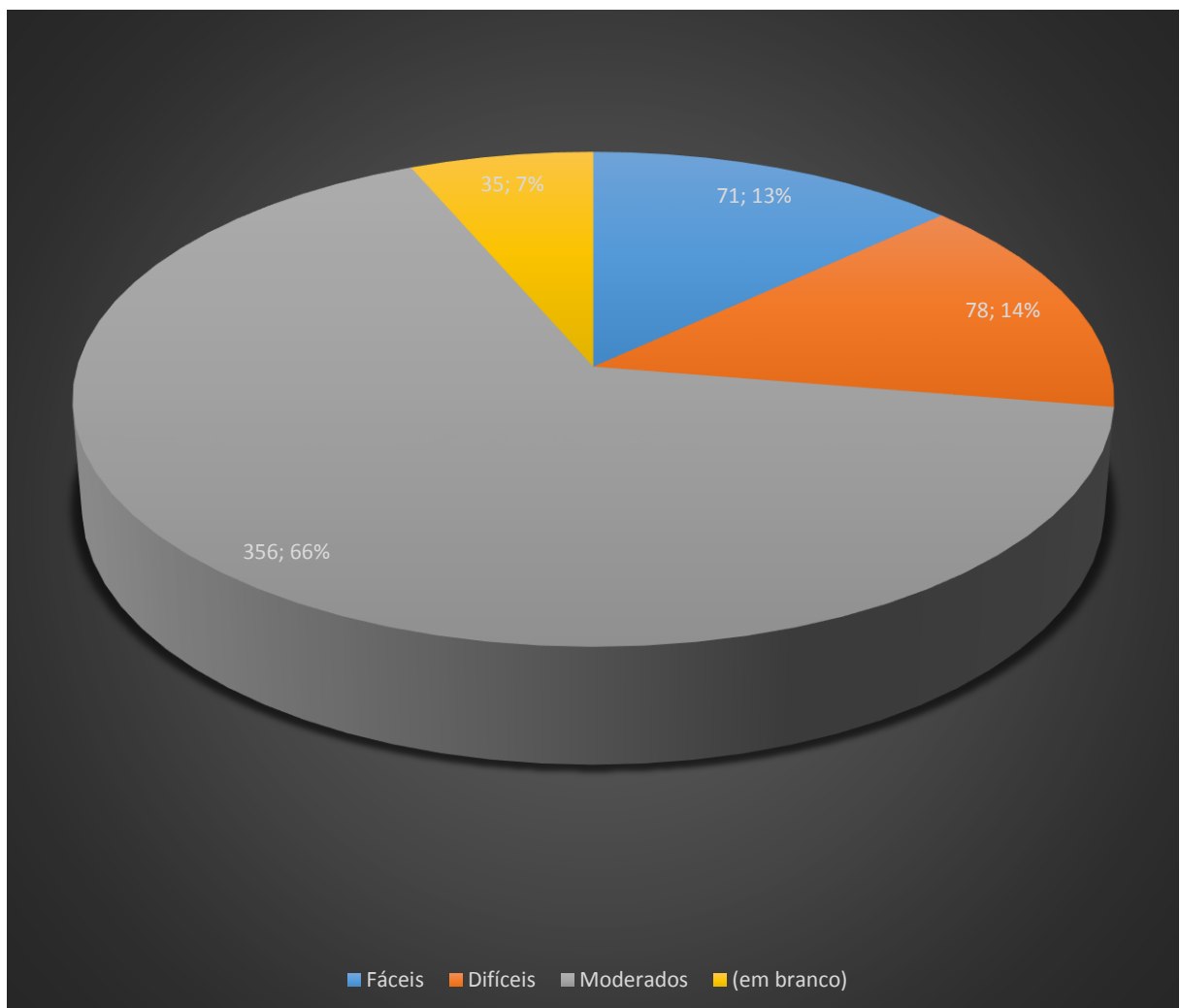


Os jogos das décadas de 80 e 90 tinham como marca registrada sua dificuldade, conforme apontado na pesquisa ao se jogar o *game Castlevania* de 1986 (pág. 39).

Observou-se também (fig. 45), que os entrevistados interpretam que a dificuldade dos jogos de 2015/16 são moderados. Este dado pode ser interpretado de várias maneiras, pois a resposta varia de acordo com o *game* que se joga e da habilidade do jogador, porém, neste caso, será interpretado como que não estão nem fáceis nem difíceis, o que é confirmado ao se comparar os entrevistados que acharam os jogos fáceis e os que acharam difíceis: os votos são praticamente iguais.

Um dado que chamou a atenção foram os entrevistados que deixaram a perguntas em branco. Provavelmente, estes não tiveram um parâmetro de comparação, pois talvez nunca jogaram um *game* de década anteriores.

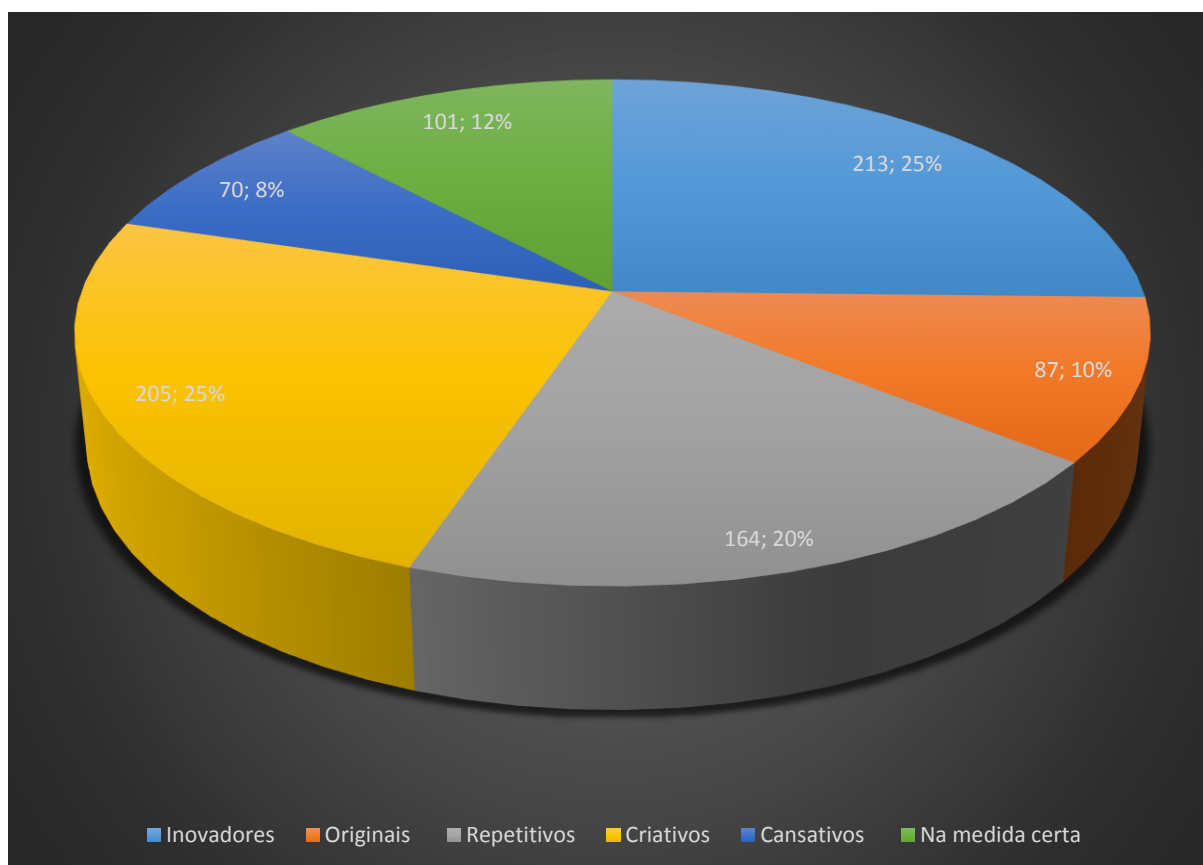
Figura 45 - Quanto aos jogos atuais 2015/16, qual a sua opinião referente a dificuldade (marque quantas opções achar necessárias):



De acordo com as pesquisas, os entrevistados consideram que os jogos de 2015/16, são inovadores e criativos (fig. 46), porém, há de se ressaltar que a maioria dos *games* atuais são sequencias de jogos antigos, um exemplo é *Super Mario Bros*, que surgiu em 1985 e continua com sequências até hoje em 2016. O fator criatividade, conforme análise feita nesta pesquisa, em geral são adaptações e reaproveitamento de técnicas já usadas pelos mesmos (muitos reutilizam elementos de proposito, como o próprio *Castlevania*, o que acaba se transformando em uma espécie de marca registrada da série). O aspecto gráfico e a criação das histórias são inegavelmente superiores aos jogos de 80 e 90 e os efeitos visuais evidenciam as técnicas já há muito usadas.

De certa forma estes dados divergem da percepção obtida pelas pesquisas sobre jogos de *videogame*, onde apontam que jogos atuais estão maçantes, porém, um fator que deve ser mencionado é o grande número de entrevistados que evidenciaram a questão “repetitivo”. De fato, este tema vem de encontro ao que o projeto traz. Existem diversos *games* em 2016, porém, poucos títulos de fato originais, conforme já mencionado na pesquisa.

Figura 46 - Quanto aos jogos atuais 2015/16, qual a sua opinião referente a como os jogos em geral estão (marque quantas opções achar necessárias):

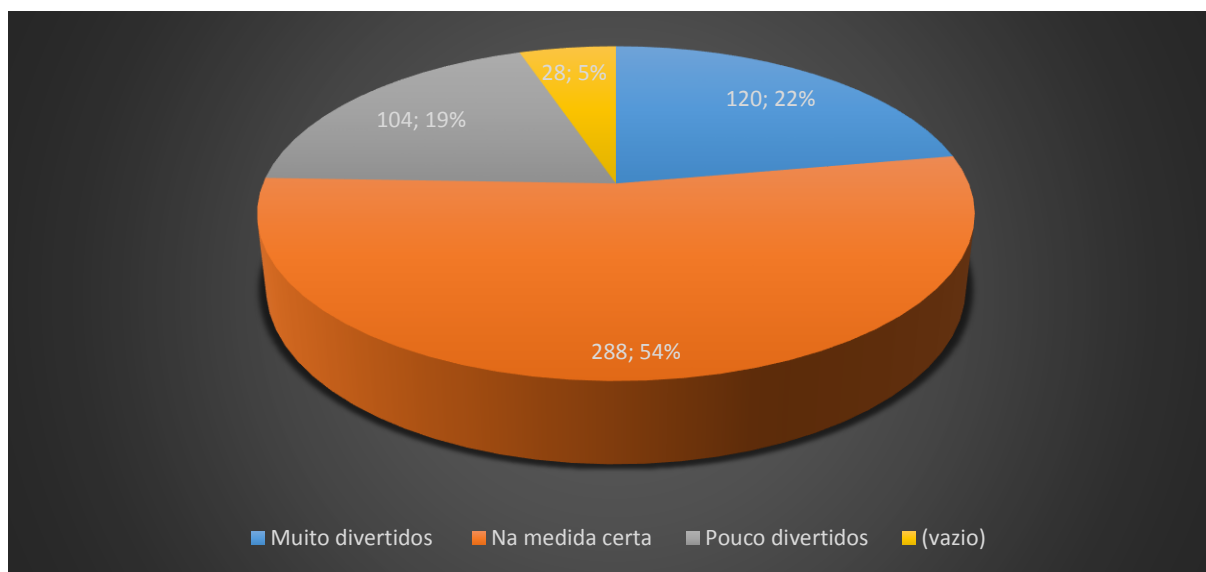


Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Conforme constatado na pesquisa (fig. 47) o nível de diversão dos *games* de 2015/16, segundo a maioria dos entrevistados está na medida certa. Este é um fator que vai de encontro com a pergunta que se refere a como os jogos estão no geral (fig. 46, pág. 70), pois segundo a maioria, os *games* atuais são inovadores e criativos.

A diversão precisa estar ligada ao jogo, pois um jogo monótono não prende a atenção de jogador.

Figura 47 - Quanto aos jogos atuais 2015/16, qual a sua opinião referente a diversão (marque quantas opções achar necessárias):

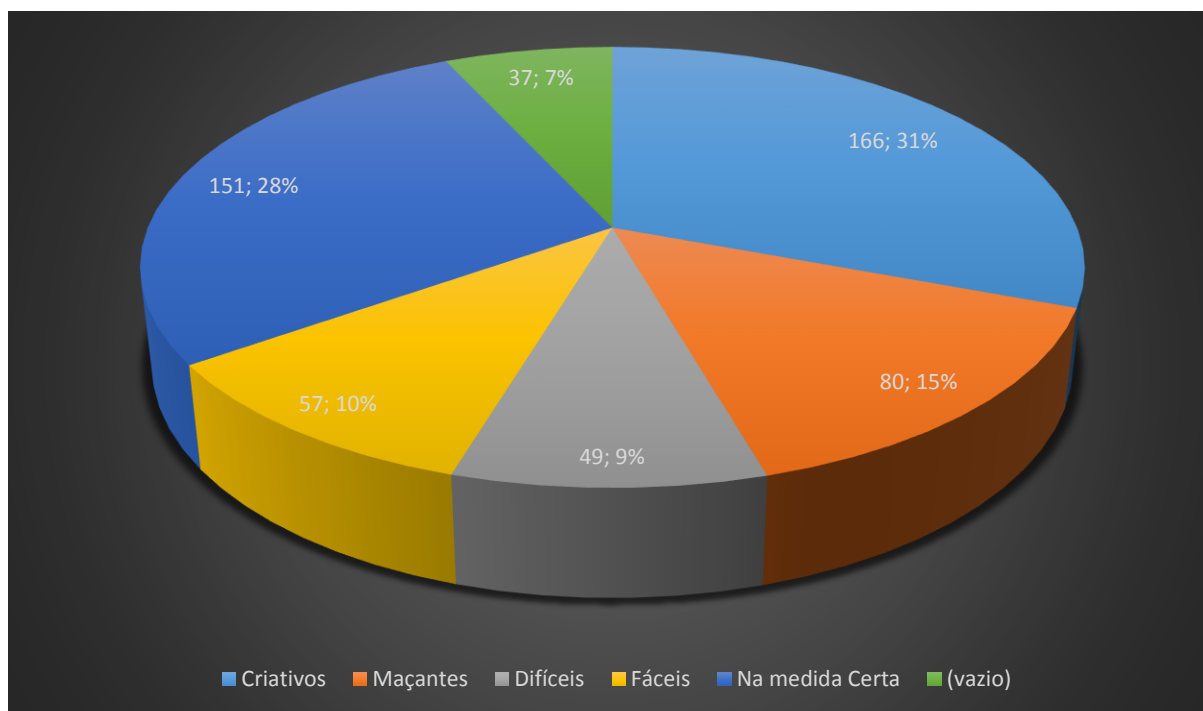


Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

A pesquisa mostra também (fig. 48, pág. 72) que 31% dos entrevistados consideram os enigmas criativos e 28% os consideram na medida certa nos jogos atuais. Este elemento (enigmas) sempre foi importante para aumentar a dificuldade e a vida útil de um jogo. Nas décadas de 80 e 90, eles foram muito usados em jogos como *The Legend of Zelda*, conforme a pesquisa aponta (pag. 27) e eram considerados muito difíceis. Essa dificuldade fazia com que os jogadores perdessem muito tempo tentando desvendá-los. Tal dificuldade, aliada a curiosidade de saber o que poderia haver ao se passar por aquele desafio, prendia o jogador por horas e até dias na frente do *videogame*.

Com o passar dos anos, tais enigmas foram evoluindo, conforme pode ser visto na análise do jogo *God of War* (ver pág. 40), em que eles se tornaram mais interativos e intuitivos. Acredita-se que possa ser interessante mesclar a dificuldade contida nos enigmas dos jogos antigos com a criatividade interatividade dos novos no *game* que será criado.

Figura 48 - Quanto aos jogos atuais 2015/16, qual a sua opinião referente aos enigmas (*puzzles*) (marque quantas opções achar necessárias):



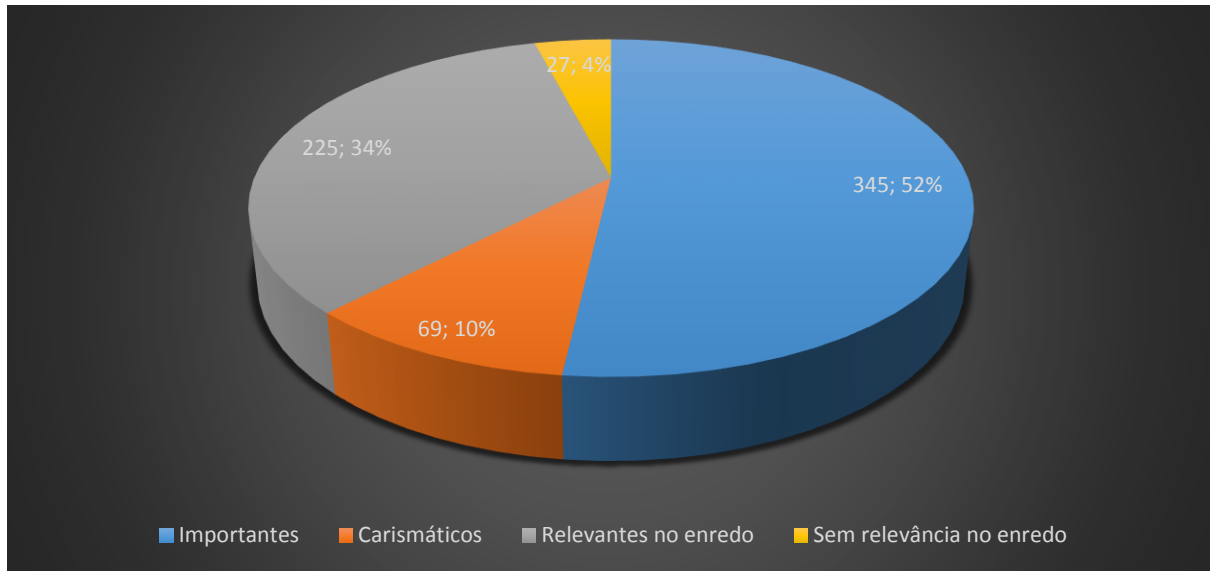
Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Personagens, de acordo com a pesquisa realizada neste projeto, (ver pág. 19) são extremamente importantes em um *game*, pois a história e os acontecimentos que permeiam o jogo giram em torno dele.

De acordo com a o questionário (fig. 49, pág. 73), 345 dos entrevistados responderam que os protagonistas são importantes para os *games* e 255 das respostas acreditam que são relevantes no enredo. Apenas 69 entrevistados os acham carismáticos e o mais alarmante: 27 acreditam que eles não têm relevância no enredo.

O fato de poucos acharem personagens carismáticos, pode estar relacionado ao grande número de jogos em que os personagens são personalizados e nomeados conforme a vontade do jogador, numa tentativa de aumentar o grau de imersão proporcionada nos jogos de *videogame*.

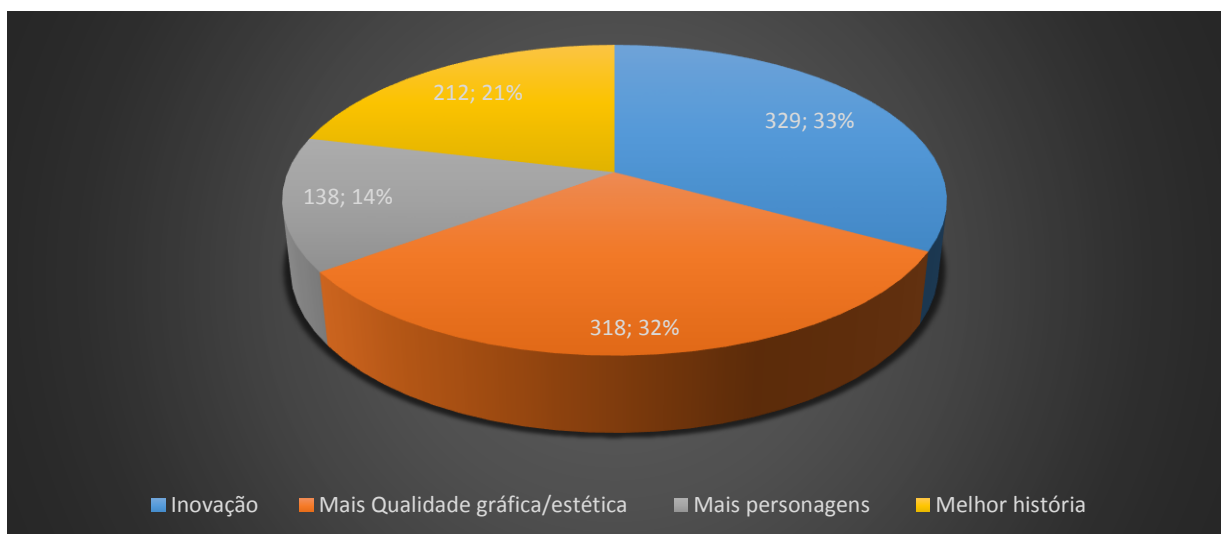
Figura 49 - Para você, os personagens que compõem os jogos (protagonistas) são:



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Quando questionados sobre o que eles esperam quando é lançada uma sequência de algum jogo, (fig. 50, pág. 73), 329 entrevistados esperam inovação e 318 mais qualidade gráfica e estética. Estes dados mostram que os jogadores esperam evolução a cada jogo lançado, eles esperam algo a mais, uma surpresa, uma virada na história, enfim.... Esperam ser surpreendidos. Quanto a questão gráfica e estética, os consoles atuais proporcionam uma imersão nunca vista antes. Um exemplo é o acessório de realidade virtual do Xbox citado na pesquisa (ver pág. 38).

Figura 50 - O que você espera quando é lançada uma sequência? (Por exemplo: *Street Fighter* 5, 6, 7...)

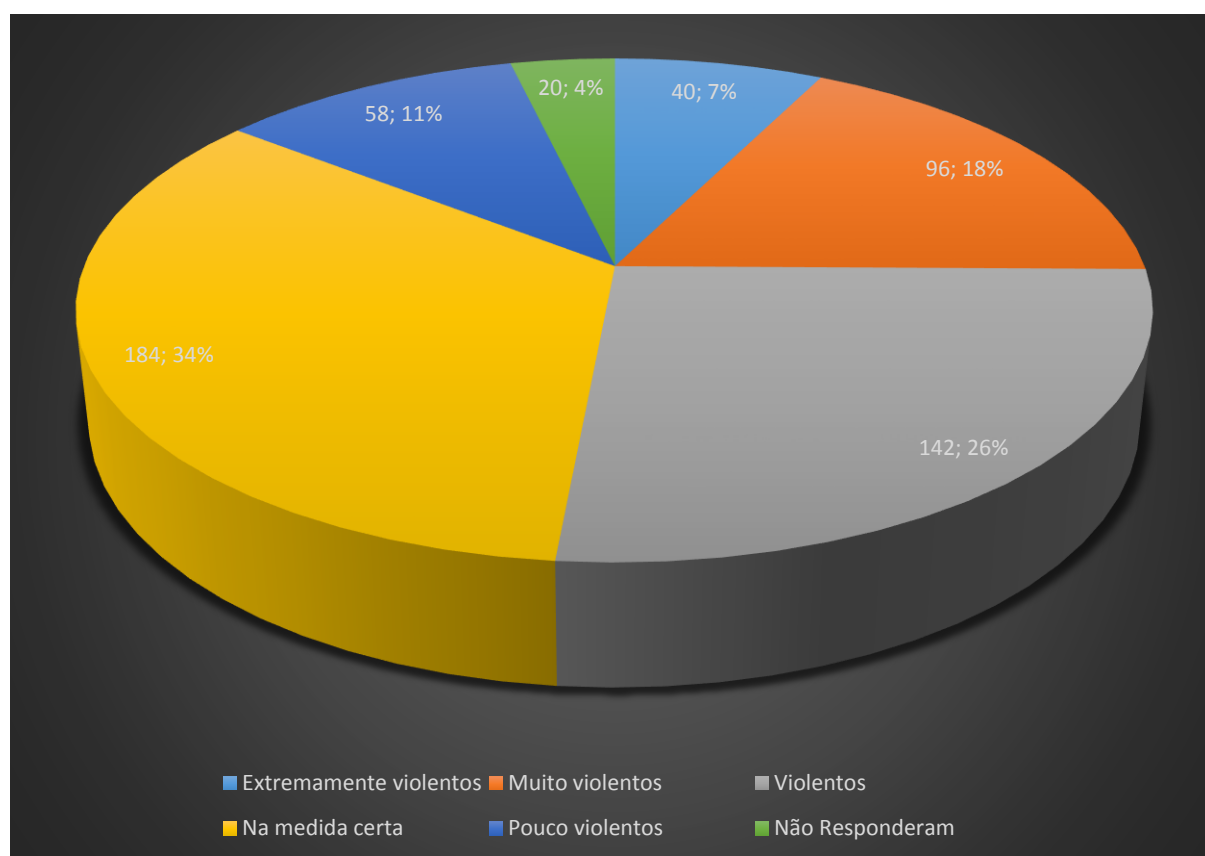


Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Dos dados coletados sobre a violência em *games* (fig. 51, pág.74), 184 entrevistados acreditam que está na medida certa. Este dado, mesmo que a pergunta seja direcionada a jogos de luta é alarmante. Os jogos atuais possuem uma realidade muito superior aos *games* de 80 e 90. Mesmo naquela época jogos violentos ocultavam certas cenas com explosões ou retirando o sangue. Além disso, o universo lúdico que tais jogos proporcionavam, já tratavam de esconder parcialmente cenas violentas, deixando-as semelhantes a caricaturas.

Jogos violentos atuais como *Mortal Kombat X* (2015), contam com golpes especiais de decapitações e desmembramentos, assim como acontece com todos os jogos de *God of War* (2005). Tais golpes não possuem cortes ou mudam o ângulo de câmera, são totalmente explícitos.

Figura 51 - Em jogos que envolvem lutas, como você vê a violência nos jogos atuais (2015/2016):



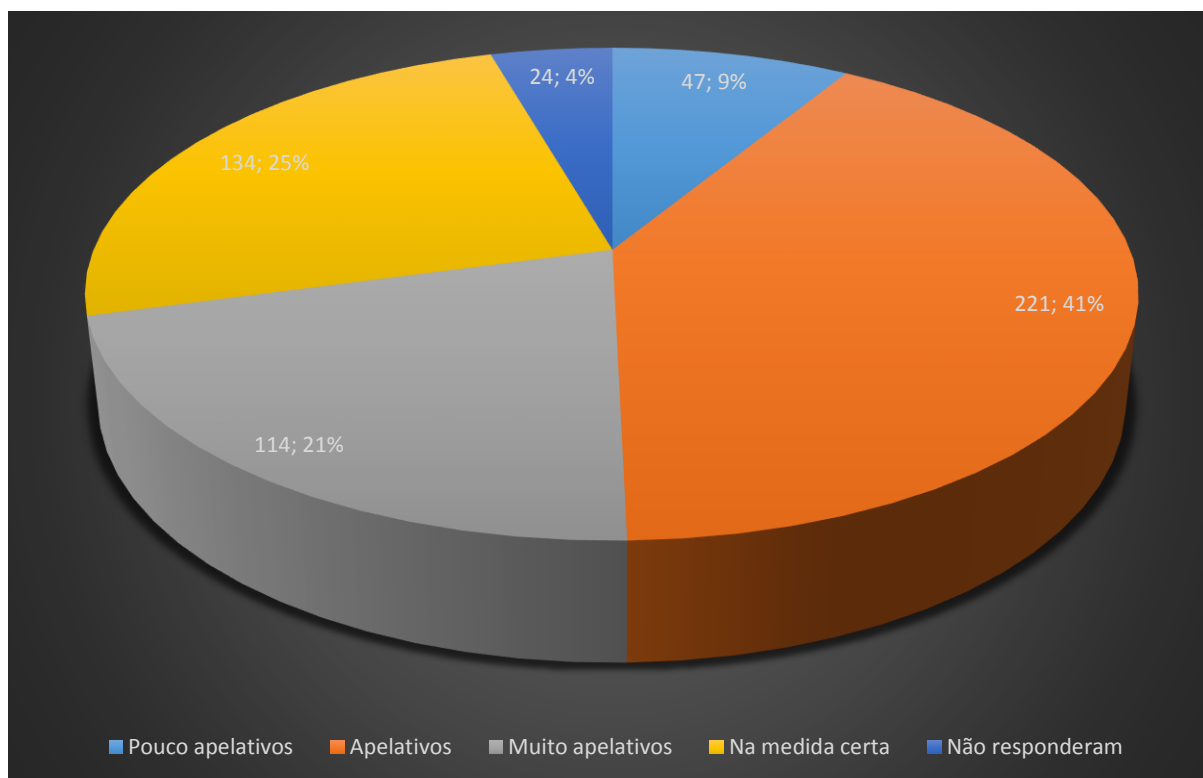
Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Ao serem questionados sobre o nível de sexualidade dos personagens femininos em *games* (fig. 52, pág. 75), 221 entrevistados acham apelativa a maneira com que elas (as personagens) são expostas. Esta pergunta foi feita pela quantidade excessiva de personagens femininos com pouquíssima roupa em *games*, quase sempre colocados como estereótipos frágeis e indefesos como por exemplo a princesa *Peach* (fig. 53, pág.76) de *Mario*. Quando elas são as protagonistas, quase sempre estão sem roupa e em poses provocantes como por exemplo a heroína do *game Bayonetta* (fig. 54, pág. 76).

E isso não é por acaso, afinal assim como em diversos outros ramos de entretenimento, roupas curtas e personagens provocantes geralmente são usados para promover vendas dos mais variados produtos.

Mesmo que 221 entrevistados tenham relatado que personagens femininos em jogos são apelativos e 114 acreditem ser muito apelativos, 134 ainda consideram na medida certa e 47 pouco apelativos. Se revermos as idades dos entrevistados (fig. 37, pág. 61), iremos perceber que a faixa etária é bastante diversificada, contando até com menores de idade, um fator que preocupa.

Figura 52 - Em jogos onde personagens femininos (protagonistas ou antagonistas) atuam, qual a sua opinião quanto ao nível de sexualidade deles:



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Figura 53 - Princesa *Peach* do jogo *Super Mario Bros*



Fonte: www.pt.universomario.wikia.com

Figura 54 - Personagem principal do jogo *Bayonetta*



Fonte: www.noset.com.br

4.1 *Briefing* e processo criativo

Com todos os dados da pesquisa quantitativa listados e revisados, inicia-se o processo *criar* da metodologia de Munari (ver pág. 55) com a formulação do *briefing*⁴⁴:

O público alvo são homens e mulheres de 17 e 24 anos e a plataforma primária para lançamento do *game* é o computador. A preferência dos jogadores quanto ao estilo de jogo varia entre três estilos: aventura, estratégia e tiro, porém, tais eles podem ser mesclados, resultando em um *game* diferente. Deve se dedicar um cuidado especial aos personagens, cenários e efeitos visuais, pois os entrevistados consideram tais aspectos importantes dentro de um jogo. Para isso, a necessidade de criar algo lúdico e carismático é de suma importância para o sucesso do projeto. Quanto a personagens, há de se ressaltar que o lúdico e a fantasia permeiam os protagonistas mais marcantes, conforme observado na pesquisa e questionário. Já os cenários e efeitos visuais fascinam o jogador e os prendem por mais tempo ao jogo.

Referente a enigmas (quebra-cabeças), nível de diversão e dificuldade do jogo podem ser usados como a base do novo jogo, os jogos atuais, visto que os entrevistados estão satisfeitos com eles, porém, conforme observado no questionário, os jogadores esperam ser surpreendidos e talvez aumentar a dificuldade do jogo e dos enigmas, assemelhando-os a dificuldade dos jogos de 80 e 90, seja uma alternativa interessante. O “fator surpresa” ficou evidente por parte dos entrevistados, quando a maioria pede por inovação nas sequencias de jogos.

Por fim, questões como sexualidade e violência precisam ser vistas com cuidado, pois a exacerbação da sexualidade feminina não é bem recebida pela maioria dos entrevistados (ver pág. 75) e a violência, ao contrário, é (ver pág.74).

Para melhor organizar as informações analisadas para a criação do *briefing*, uma lista de requisitos foi criada. Ela será o guia para estruturar os passos de todo o processo de construção do *game*, pois nela, todas as informações coletadas na pesquisa quantitativa (questionário) serão compiladas de forma simples e objetiva.

⁴⁴ “O documento pode significar várias coisas incluindo um plano de projeto, um acordo ou um contrato, uma rota, um documento inspirador, um plano estratégico ou até mesmo um roteiro para aprovação do projeto”. (Kiss, 2007).

Lista de requisitos:

Público alvo: Homens e mulheres de 17 a 24 anos

Plataforma do jogo: Computador (PC)

Estilo do jogo: 2D Plataforma

Tema: Lúdico, caricato e fantástico (arremetendo aos jogos das décadas de 80 e 90)

Nível de dificuldade do jogo e quebra-cabeças: Difícil

Deve-se dar maior atenção a: Personagens, cenários e efeitos visuais.

Violência: Moderada, porém, conteúdos com maior teor de violência são tolerados.

Sexualidade: Moderada

4.2 O *Brainstorming*

Para iniciar o projeto de construção do *game*, um *brainstorm*⁴⁵ (fig. 55, pág. 79) foi construído a partir de anotações numa folha de papel. Nele, as palavras que mais chamaram a atenção dentro do que foi explorado no *briefing*⁴⁶ foram marcadas e pontuadas. Elas foram escolhidas de acordo com a pesquisa realizada no projeto e o questionário. As palavras escolhidas foram as seguintes:

Medieval - Mitologia - Bíblia - Plataforma - Muitas Fases - Místico - Colorido - Castelo – Difícil

Estes elementos serão a base para a criação do jogo. *Games* com contexto medieval e mitológico, sempre fazem muito sucesso, o que é confirmado pelos já citados *Castlevania* e

⁴⁵ “Técnica usada para discutir e gerar ideias livremente no intuito de resolver um determinado assunto”. (Schuytema, 2008).

⁴⁶ “O documento pode significar várias coisas incluindo um plano de projeto, um acordo ou um contrato, uma rota, um documento inspirador, um plano estratégico ou até mesmo um roteiro para aprovação do projeto”. (Kiss, 2007).

God of War que possuem forte inspiração em mitologia e temas medievais. A Bíblia e a palavra místico, serão o apoio para criação da história que permeará o universo do jogo.

Já as palavras plataforma, muitas fases e castelo, lembraram o universo de *Super Mario Bros*, também já citado na pesquisa (pag. 26). Este é um *game* no estilo plataforma / aventura recheado de fases e castelos. A maneira que estes elementos são empregados no jogo servirá de inspiração para a criação do mapa central e o estilo de fase do novo *game*. *Super Mario Bros* utiliza um sistema de mapa central que indica as sub-fases ao jogador. Ele precisa superar uma a uma até chegar ao castelo onde está localizado o chefe de fase. Apenas assim ele pode prosseguir para a fase seguinte.

Já os termos difícil e colorido, são elementos que remetem diretamente aos jogos da década de ouro dos *games*, pois, conforme a pesquisa realizada, são marcas registradas dos jogos clássicos de 80 e 90 e elementos importantes, de acordo com o levantamento do questionário realizado.

Figura 55 - Briefing



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

4.3 A história do jogo

A história do jogo é o alicerce de todo o universo do *game*. Nele, precisam estar contidos todas as informações que o jogo oferecerá ao jogador ou não e precisará relatar acontecimentos que serão a justificativa para a criação do mundo onde herói vive, o nascimento da civilização, aparecimento de cidades, motivação para inimigos, reis, do próprio personagem principal, e fará também, mesmo que o jogador não perceba, o “*start*” para a sua imersão no universo do jogo.

Na história, muitos porquês precisam ser respondidos, pois como será a base do jogo, até pequenos detalhes como tapeçarias, vestuário, cor de pele dos personagens, composição de cenários, conteúdo extra, entre outros, serão abstraídos dela. Para tal, a história precisa ser bem elaborada e completa.

Para uma melhor compreensão da importância e da complexidade de uma boa história McKee (1941), diz que “a história é metáfora para a vida. Um contador de histórias é um poeta da vida, um artista que transforma a vida do dia-a-dia, a vida interior e exterior, o sonho e a realidade num poema cujo esquema de rima é eventos e não palavras - uma metáfora de duas horas que diz: A vida é como está! Portanto, uma história deve abstrair da vida para descobrir suas essências, mas não se tornar uma abstração que perde todo sentido de vida como vivida. A história deve ser como a vida, mas não tão literalmente que não tem profundidade ou significado além do que é óbvio para todos na rua”.

5 DOCUMENTO DO JOGO

Usando como base o *briefing*⁴⁷, onde percebeu-se a necessidade de uma história completa e bem fundamentada e complementado pelo *brainstorm*⁴⁸, de onde foram retiradas as palavras Bíblia e místico justamente por lembrarem que o *game* necessita da história completa, desde elementos que não aparecerão no jogo em si e para o jogador. A inspiração para a criação da história do jogo surgiu a partir da pesquisa elaborada neste projeto, das análises feitas dos jogos *Castlevania* e *God of War* (ver pág. 40 e pág. 46) e das experiências do autor com jogos de *videogame*.

Contam que no passado, muito antes do surgimento de divindades maiores, existiam três entidades muito poderosas que eram conhecidas pelas civilizações antigas como Luz, Escuridão e Equilíbrio. Para estes seres, tudo o que existia no universo não tinha valor e todas as coisas, exceto eles próprios, eram insignificantes. Como peças de um jogo, tudo o que existia era usado por eles como bem queriam.

Luz era um ser severo e rígido que prezava pela paz bondade e prosperidade, mais também era extremamente obsessivo e se intitulava o único ser correto e pregava a todos os seres menores como sendo o possuidor dos melhores ensinamentos. Não perdoava nenhum ato de desobediência e acreditava que qualquer forma de desrespeito ou infidelidade, por menor que fosse, era motivo de punição severa.

Escuridão era uma entidade maligna: dor, morte e destruição eram seus mantras. Para ele, tudo o que existia era uma imensa massa de servos desgarrados a serem conquistadas e

⁴⁷ “O documento pode significar várias coisas incluindo um plano de projeto, um acordo ou um contrato, uma rota, um documento inspirador, um plano estratégico ou até mesmo um roteiro para aprovação do projeto”. (Kiss, 2007).

⁴⁸ “Técnica usada para discutir e gerar ideias livremente no intuito de resolver um determinado assunto”. (Schuytema, 2008).

domesticados. Segundo seus ensinamentos, os fracos seriam subjugados e por isso mereceriam viver na vergonha como escravos. Os fortes lutariam e viveriam sob sua tutela, para servir cegamente e disseminar sua jornada de terror.

Luz e Escuridão vivem em guerra, suas ideias eram completamente opostas e suas mentes completamente diferentes os faziam passar as eras disputando o controle das criaturas menores e de todo o universo.

Já Equilíbrio era um ser sem vontade própria, sua mente era guiada apenas por um desejo inabalável de impedir que Luz ou Escuridão tomasse o controle. Quando um deles estava para subjugar o outro, Equilíbrio tratava de contrabalançar a disputa.

Percebendo que Equilíbrio nunca deixaria um dos dois vencer a secular guerra, Luz e Escuridão tramaram exterminá-lo, para assim acabar com a disputa. Porém, devido a suas naturezas extremamente opostas, não conseguiram trabalhar juntos e se voltaram um contra o outro no meio da batalha (fig.40). No final, os três acabaram se matando.

Como eram muito poderosos e suas determinações eram implacáveis, o poder de suas vontades permaneceu vivo e a disputa continuou dentro dos corações dos seres vivos e na natureza.

Está escrito nos antigos pergaminhos que eles disputam o dia e graças à vontade de Equilíbrio, cada um acaba ficando com a metade dele. A Escuridão e a Luz também partilham do coração de todas as criaturas vivas em cada decisão que tomam durante sua vida e o Equilíbrio sempre está presente, tentando equilibrar a disputa.

Figura 56 - Deuses em guerra: Luz (esquerda) Escuridão (direita) e Equilíbrio (no centro).



Reza a lenda que os três possuíam poderosas armaduras para lutar entre si e contra deuses menores que os desafiavam. Na batalha que culminou em suas mortes, conta-se que ao morrerem, seus corpos explodiram em milhares de pedaços e que os menores viraram estrelas e os maiores os planetas. Suas armaduras ficaram vagando por milênios pelo universo até caírem na Terra, um planeta que surgiu no local da morte dos três e onde a maior parte de seus poderes ficou concentrada.

Graças ao poder das três entidades, vida explodiu por todos os cantos do universo, porém, em maior quantidade e diversidade na Terra. Florestas, animais e civilizações nasceram e pereceram enquanto os antigos deuses e suas armaduras se perdiam no tempo e no esquecimento.

Infelizmente, não só coisas boas nasceram da guerra entre as grandiosas divindades. Sem a Luz, a Escuridão e o Equilíbrio, nasceu o Caos. Essa entidade não possuía vontade, era apenas movida pela loucura e por uma fome insaciável. Por eras ele sugou e devorou tudo o que encontrou, nascido na parte mais escura do universo, primeiro devorou todas as entidades menos poderosas que pode, depois, os planetas. Guiado pela fome e sentindo uma grande quantidade de poder acumulado, encontrou a Terra.

Caos percebeu que lá havia um poder concentrado muito maior do que qualquer coisa que ele já vira. Logo percebeu que poderia se alimentar por muito mais tempo de tudo que lá havia sem precisar consumi-lo por completo, então instalou-se no planeta e o tomou para si, escravizando os homens, devastando as florestas, matando os rios e os animais.

Ele iniciou seu reinado caótico, devastando e consumindo tudo o que encontrava vagorosamente, saboreando com prazer tudo o que tocava. Por incontáveis eras o Caos reinou na Terra, até que alguns escravos, por acaso encontraram as primeiras peças das armaduras dos Deuses Caídos. Inicialmente não se importaram com tais artefatos, mais rapidamente perceberam o seu poder.

Eles perceberam que poderiam usar as armaduras como armas e deter Caos, então fugiram de uma das colônias em que viviam para o mais longe que puderam e passaram a procurar por mais fragmentos delas. Muitos morreram na procura, alguns foram caçados e recapturados, outros ainda, desistiram. Os poucos que restaram eram liderados por Doria, Sabin e Ioslai. Os três foram os primeiros a encontrar as armaduras e eram os que passavam mais tempo com elas. Com seu treinamento, conseguiram dominar seus poderes, eles também tinham visões dos antigos Deuses e passaram a entender um pouco mais sobre o que elas eram, a natureza das

armaduras e a criação do universo, porém, eles sofriam com tais visões e acabavam muitas vezes perdendo a percepção do mundo real.

Eles acabaram encontrando todas as peças das três armaduras. Tal procura já havia reduzido seu número a algumas dezenas e apenas os três eram capazes de manipular as peças das armaduras. Desesperados, os três invadiram os domínios do Caos e o atacaram.

Doria, seu marido Sabin e Ioslai desafiaram e derrotaram o Caos. Doria e Ioslai morreram na batalha e Sabin foi coroado o primeiro rei. Reconhecendo o poder das armaduras e temendo que caíssem em mãos erradas, o Rei Sabin I separou as armaduras e entregou a seus melhores homens uma peça de cada. Eles foram enviados para os mais longínquos cantos da Terra para que as guardassem e as protegessem. Porém, não foi o que aconteceu, muitos daqueles que um dia juraram protegê-las, as usaram para seus próprios fins.

Assim, muitos reinados nasceram, reis ascenderam e tombaram. A maioria deles pereceu fascinada pelo poder que possuíam com as armaduras e outros ainda, foram dominados por elas. Dizem que apenas uma peça da armadura já concebia um poder devastador para quem a usava e que muitas vezes guerras mudaram de curso graças ao portador de um braço ou perna de qualquer uma das peças, porém, tal poder possuía um preço: aquele que era fraco demais para suportar as vozes e as visões que atormentavam os portadores, era dominado pela armadura que portava.

Reis dominaram suas terras com mão de ferro e eram temidos por terem uma parte de armadura. Reis, saqueadores, assassinos, mercenários, conquistadores... muitos foram os portadores de algumas das peças, porém, devido ao seu enorme poder, coincidência do destino ou simplesmente pela vontade implacável de Equilíbrio, depois de Doria, Sabin e Ioslai, nunca ninguém conseguira vestir um traje completo de qualquer uma delas. Nas eras que se seguiram, tal proeza seria catastrófica, tanto poder concentrado nas mãos de um único homem significaria uma nova era de servidão e morte.

Assim como o Ioslai I, que temia o poder que as armaduras concebiam a seu portador, um grupo de homens valorosos, liderados por um audacioso guerreiro que viveu sob o comando do Rei Rosnagar III chamado Hakan, criou uma ordem secreta que tinha como objetivo encontrar, esconder e guardar as armaduras. Rosnagar III era um rei cruel e poderoso que desgraçou a valorosa linhagem dos descendentes de Sabin. Conhecido por queimar cidades por simples prazer e detentor de uma das partes da armadura do Caos, possuía uma grandiosa cidade movida por trabalho escravo. Hakan era um desses escravos, sua cidade havia sido

dizimada pela loucura de Rosnagar III. O jovem também presenciou muitas outras cidades queimarem, ele próprio participou de algumas chacinas. Ele não tinha escolha, era lutar por ele ou ser torturado até a morte em suas mãos.

Ao atingir a maturidade, Hakan, cansado de tanta dor e sofrimento e em meio a mais uma guerra, encontra seu senhor no campo de batalha e o golpeia, arrancando o braço que vestia a armadura dos deuses. Rapidamente Hakan a vestiu e matou seu mestre. Logo após tal façanha, Hakan desapareceu.

Nas sombras, Hakan dominou a armadura, suportando a loucura e controlando seu poder. Ele percebeu que as armaduras chamavam umas às outras, elas queriam seus mestres de volta, ainda queriam lutar. Em sonhos, descobriu a verdade por detrás dos Deuses Anciãos e da origem do universo. Ao se acordar do transe, iniciou uma peregrinação pela Terra na busca de outras peças das armaduras.

Em sua jornada, cruzou com diversos homens e mulheres de grande valor, que passaram a apoiar sua causa e ajuda-lo. Assim, Hakan cria a Ordem Sagrada de Casmia, (uma homenagem ao nome do continente em que viviam) que tinha como função encontrar, capturar e proteger as peças divinas. Ao contrário dos bajuladores do rei Ioslai, estes homens de fato estavam determinados a acabar com o reinado dos “Senhores da Armadura”. Muitos valorosos guerreiros tombaram na missão, porém, aos poucos, a Ordem conseguiu capturar e esconder todas as peças das quatro armaduras.

Com o passar dos anos, eles também conseguiram apagar dos registros os feitos daqueles que um dia possuíram tais artefatos, os velhos esconderam o segredo das armaduras dos jovens e aos poucos a procura por elas foi diminuindo, até que suas existências não passassem de meras lendas.

“Eu ainda resisto, atento a tudo observando de minha biblioteca, guardando a peça da qual fui incumbido de proteger, mais estou velho e sozinho, sou o último membro vivo da ordem. Muito procurei, mais não encontrei um sucessor, as pessoas são facilmente corrompidas pelo poder. Infelizmente, pouco posso fazer caso alguém encontre uma das peças, mais rezo aos deuses para que ninguém nunca mais encontre qualquer parte que seja”.

Conde Archibald Mirades...

Após completar a história, iniciou-se a construção da trama do jogo. O contexto do jogo transporta o jogador para uma era onde a ameaça das guerras entre reinos é comum e a paz é

como uma fina peça de vidro ao lado de um martelo. Uma estranha sensação de insegurança e pavor paira no ar. Um poderoso Rei comanda todo o continente a muitos anos e conseguiu estabilidade alívio entre as pessoas, porém, algo parece não estar certo. O Rei poucas vezes é visto, deixando todos os problemas do reino a cargo de seu Alto Comandante, um homem frio e cruel que é acusado de várias atrocidades por todo o continente.

Vilas são massacradas e plantações queimadas por soldados mercenários, que parecem estar a serviço da coroa, vasculhando, procurando algo que ninguém sabe ao certo o que é. Criaturas estranhas aparecem com frequência em campos e pastos que geralmente temiam se aproximar.

O *game* será construído dentro do gênero aventura e consistirá em passar por diversas fases, lutando contra inimigos, cruzando obstáculos, captando recursos e acumulando experiência até finalmente encontrar seu algoz e derrotá-lo.

No caminho, diversos inimigos diferentes o atacarão, os chefes serão desde criaturas poderosas a guerreiros que possuem partes das armaduras divinas mencionadas na história do jogo (pág. 83). Ao se derrotar determinados inimigos, uma nova peça de armadura é coletada pelo jogador, que então poderá usá-la. Estas armaduras serão o ponto chave do jogo, pois apenas com elas o jogador poderá acessar determinados locais e derrotar certos inimigos. Elas concederão ao personagem poderes extras, que variam desde mais força bruta a um salto mais longo, ataques a distância, habilidade de escalar paredes, imunidade a venenos, entre outros.

No decorrer do *game*, alguns eventos dependerão de escolhas que apenas o jogador poderá fazer, elas serão motivadas pelos mais diversos fatores, como por exemplo um camponês que precisa de ajuda para resgatar seu filho preso por bandidos ou ajudar uma determinada criatura a derrotar outra que a ameaça. Estas escolhas terão influência no desenrolar da história e deixarão o jogador em dúvida sobre diversas ações que praticará.

Com a história finalizada, também foi possível a criação da cronologia do *game*. A história passa num Planeta Terra fictício, onde uso de magia, criaturas não humanas e poderes ocultos são comuns.

Estas informações ajudarão a complementar o universo do jogo, seja para desenvolver os elementos de composição de cenários, conteúdo extra ou simplesmente para explicar acontecimentos. Por exemplo: a magia existe porque quando os Deuses Luz, Escuridão e

Equilíbrio morreram, o poder liberado por eles em suas mortes se espalhou pelo universo e algumas pessoas conseguem canaliza-las e usa-las como bem entenderem.

Neste Planeta Terra, os Primeiros Deuses moldaram e construíram todas as coisas para usa-las como diversão e livrá-las do seu tédio. As gerações seguintes nasceram após a morte do último dos Primeiros (Os primeiros Deuses que são citados abaixo na **Era 0**).

Dentre os Deuses, conhecidos ou não dentro do *game*, a cronologia é:

- **Era 0: *Infinitus*:** O pai dos deuses (O Grande Progenitor)
Trevas: A esposa de *Infinitus* e a mãe dos Deuses (Senhora da Criação)
- **Era 1: *Ciclos*** (O tempo)
Vitali (Vida, o primogênito)
Saber (Manifestação do Conhecimento em sua forma pura)
Escuridão (Maldade em sua forma pura)
Luz (Bondade em sua forma pura)
Equilíbrio (Equilíbrio em sua forma pura)
Sensus (Manifestação dos sentimentos ainda não definidos)
Muerte (Morte)
- **Era 2: *Caos*** (Manifestação da depressão em sua forma pura)
- **Era 3: *Frio*** (Manifestação da tristeza em sua forma pura)
Amor (Manifestação do amor em sua forma pura)
Ódio (Manifestação da raiva em sua pura)
- **Era 4: *Paixão***
Medo
Loucura
Dor
Fúrias (eram trigêmeas chamadas *Rávia*, *Coréla* e *Zanga*)
Justiça
Bondade
Maldade
Compaixão

4.4 Cenários, ambientação e vestuário

Os cenários a ambientação e o vestuário precisam ser coerente com a história do jogo. O clima sombrio, um povo desconfiado, criaturas errantes, vilarejos, casas antigas, estantes de livros, escravidão, guerras Reis e revoltas, possuem certa semelhança com os períodos históricos presentes na *Idade Média*⁴⁹ e *Rococó*⁵⁰, fato que os torna potenciais fontes de inspiração.

Conforme já mencionado, o mapa do jogo será inspirado no do *game Super Mario World* (fig. 57, pág. 89). No *game* do encanador, as fases são dispostas em um mundo restrito por pontos em que o jogador pode acessar. Estes pontos são as sub-fases. A cada sub-fase vencida, uma nova é liberada. Ao derrotar o chefe da fase, uma nova é aberta e com ela novas sub-fases são liberadas.

Este tipo de mapa é interessante pois permite que se insira sutilmente novos cenários, objetos e inimigos ao *game*, dando um ritmo suave as mudanças que ocorrem dentro do jogo. Geralmente, ao derrotar um chefe, a fase seguinte muda drasticamente. Um exemplo interessante de mudança brusca de fase é o do jogo *Megaman* (fig. 58, pág. 90). Este *game* permite que o jogador escolha a fase que quer jogar e todas elas são completamente diferentes umas das outras.

Estas mudanças não são apenas estéticas, elas servem também para indicar visualmente ao jogador a qual novo desafio ele será exposto. Por exemplo: ao abrir uma nova fase em que o mapa indique ser ambientada na neve, conseqüentemente espera-se que fará o jogador interpretar que além de um ambiente hostil repleto por toneladas de neve escorregadia, inimigos que vivam no gelo serão a ele apresentados, bem como provavelmente o jogador imaginará que armas de fogo serão mais efetivas contra eles.

Para o jogo proposto, serão desenvolvidas 8 áreas (regiões), divididas em 50 sub-fases, sendo que será preciso passar por todas elas para chegar ao chefe final do jogo. Haverão maneiras de encontrar e usar atalhos escondidos, por onde o jogador encontrará áreas secretas

⁴⁹ Segundo Cosgrave (2000), A Idade Média é o período conhecido pelo nascimento do sistema feudal na Europa e da burguesia. Foi um período de grande pobreza e de diversas guerras históricas, como a Guerra dos 100 anos. Foi marcada pela era dos cavaleiros de armadura brilhante.

⁵⁰ Segundo Cosgrave (2000), o período descrito como Rococó (também chamado estilo Luís XV) foi marcado por guerras na Europa. Influenciou o design de interiores, a moda e a arquitetura entre 1715 e 1775. Caracterizava-se pelo uso de ornamentos sinuosos e pelas curvas, além do desenvolvimento da indústria têxtil.

que servirão como atalho para encurtar o jogo ou para coletar novos itens. As fases vencidas poderão ser revisitadas a qualquer momento, seja para ganhar experiência (derrotar inimigos), coletar itens que os inimigos da área correspondente deixam ao serem derrotados ou para alcançar áreas secretas antes impossíveis de alcançar.

Cada região possuirá características próprias, assim como nos jogos *Super Mario World* e *Megaman*, conforme citados anteriormente. Por exemplo: Gelara, a região de número 2 da proposta de game construída neste projeto, possui uma ambientação toda inspirada em países gelados.

Figura 57 - Mapa completo de *Super Mario World*, incluindo todos os mapas secretos



Fonte: www.mariouniverse.com

Levando em consideração o *briefing*⁵¹ e o *brainstorm*⁵², iniciou-se a construção das áreas. Conforme mencionado anteriormente, a inspiração para a criação das fases, devido a sua

⁵¹ “O documento pode significar várias coisas incluindo um plano de projeto, um acordo ou um contrato, uma rota, um documento inspirador, um plano estratégico ou até mesmo um roteiro para aprovação do projeto”. (Kiss, 2007).

⁵² “Técnica usada para discutir e gerar ideias livremente no intuito de resolver um determinado assunto”. (Schuytema, 2008).

semelhança identificado na história criada, será baseada num contexto medieval⁵³, contendo diversas referencias em edificações, casas, tapeçarias e ruas da *Idade Média*⁵⁴ e *Rococó*⁵⁵.

Figura 58 - *Megaman X* para cada chefe, um mapa completamente diferente



Fonte: www.jogamus.blogspot.com.br

Porém, para criar as fases é preciso também determinar onde todos os objetos, inimigos, quebra cabeças, atalhos, plataformas, abismos, e demais elementos presentes na fase estarão posicionados. Schuytema (2008) comenta que todo o caminho que o jogador percorrerá durante o *game* precisa ser pré-determinado antecipadamente pelo desenvolvedor do jogo. Para isso, é preciso criar esboços das fases com todos os detalhes relevantes que estarão contidas nela. Neles, devem ser marcados com anotações ou setas, os locais onde se localizarão os elementos de maior importância.

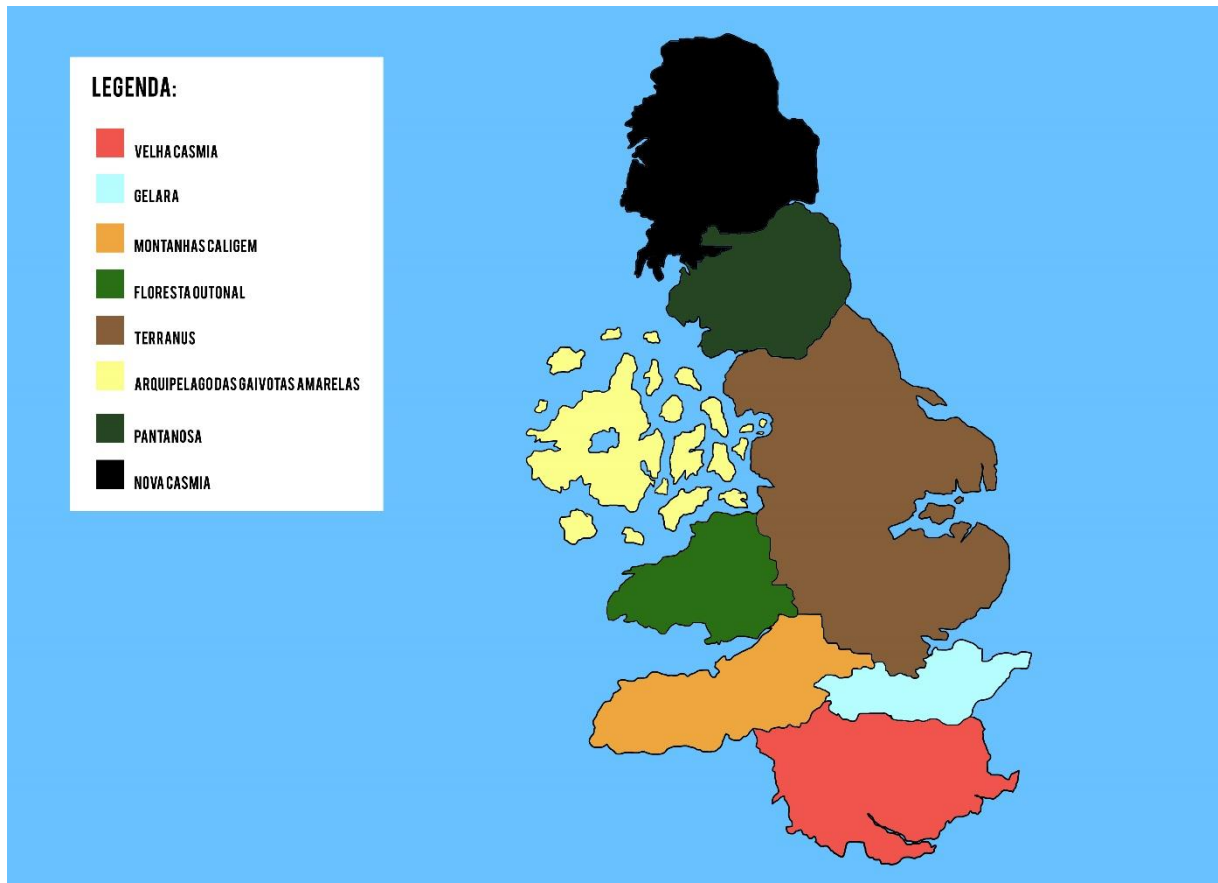
⁵³ Neste contexto, refere como medieval, o período dos cavaleiros que inspiraram as lendas fantásticas de criaturas como os dragões o *Rei Arthur* e sua espada *Excalibur*.

⁵⁴ Segundo Cosgrave (2000), A Idade Média é o período conhecido pelo nascimento do sistema feudal na Europa e da burguesia. Foi um período de grande pobreza e de diversas guerras históricas, como a Guerra dos 100 anos. Foi marcada pela era dos cavaleiros de armadura brilhante.

⁵⁵ Segundo Cosgrave (2000), o período descrito como Rococó (também chamado estilo Luís XV) foi marcado por guerras na Europa. Influenciou o design de interiores, a moda e a arquitetura entre 1715 e 1775. Caracterizava-se pelo uso de ornamentos sinuosos e pelas curvas, além do desenvolvimento da indústria têxtil.

Assim que o *game* começa, a tela do jogo mostra ao jogador o mapa geral (fig. 59). Este mapa tem como finalidade situar o jogador no espaço do jogo. É nele que o personagem identificará visualmente onde estão localizadas todas as áreas do jogo e suas sub-fases. A ideia para sua concepção foi construí-lo em forma de um mapa em forma de um pedaço de papel (fig. 60, pág. 92), como se fosse o mapa real de um aventureiro.

Figura 59 - Mapa com as localizações das áreas do jogo em cores



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

No mapa, as áreas onde o jogador pode acessar são definidas por círculos escuros e a casa sub-fase vencida, um caminho tracejado, como que desenhado por uma caneta ou lápis, aparece demarcando a nova sub-fase disponível e a cada nova área secreta ou atalho descoberto, uma marcação em vermelho aparecerá com informações escritas em vermelho, como se o próprio jogador escrevesse em seu mapa a nova descoberta (fig. 61, pág. 92). Este recurso será usado para aumentar a imersão do jogador dentro do jogo.

Figura 60 - Protótipo de mapa do jogo



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Figura 61 - Mapa com anotações "feitas à mão"



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

O primeiro passo para a construção das áreas, foi uma descrição de como elas estão ambientadas, seu grau de relevância dentro da história do jogo, os inimigos que a povoarão e a quantidade de sub-fases. O nome de cada área foi dado de acordo com sua posição no mapa, suas características geográficas e acontecimentos que permeiam a história do jogo. Um exemplo que pode ser citado é Velha Casmia, que recebeu este nome por ser uma cidade antiga arruinada e foi reconstruída em outro lugar, dando-lhe a alcunha de “velha” e Casmia por ser um local importante pertencente a história do jogo (ver pág. 85). Outro exemplo que neste caso explora características geográficas é Gelara, que recebe este nome por ser um local gelado: logo veio a ideia de gelo, gelado... Gelara.

Área 1 - Velha Casmia. Número de fases: 5

- Inimigos: zumbis femininos e masculinos, ladrões masculinos, assassinos masculinos e femininos, *grobles*, corvos, lobos selvagens.
- Chefe: Sir Jonathan Godfery (um cavaleiro a serviço de Razael, portador de uma peça das armaduras divinas).
- Sub-chefes: Ester LeBroá, a garota misteriosa; um zumbi guerreiro que foi um dia o chefe da guarda de Velha Casmia chamado Vander Waicox; Gágora Cheira Morte um necromante aproveitador que usa os poderes mágicos que existem em Velha Casmia.

Descrição:

Uma região oprimida e acabada pela guerra, um antro de ladrões, saqueadores, assassinos e aberrações como zumbis e *grobles* (criaturas pequenas que se parecem com *goblins*), além de muitos lobos selvagens, pássaros carniceiros, necromantes e claro: portadores de peças das armaduras lendárias.

O cenário consiste em várias cidades e vilarejos, muitos deles em ruínas e praticamente inabitados, muitas árvores e arbustos crescem entre as casas e a vegetação é alta, possuindo vários tons de verde e marrom. Em geral, as fases desta área são mal iluminadas e com grande número de inimigos. Os terrenos são em sua maioria planos e possuem poucas plataformas. As que se espalham pelas fases são em geral mais simples. Nesta área o jogador enfrentará Ester pela primeira vez.

Há uma boa quantidade de locais secretos, paredes quebráveis e catacumbas escondidas nas fases da Velha Casmia.

Área 2 – Gelara. Número de fases: 6

- Inimigos: Esqueletos guerreiros, Yetis⁵⁶ da Neve, Pelursos, Tigres Gelara, Duendes do Gelo, Assassinos, Elementais do gelo.
- Chefe: Dentalhador, um Yeti do gelo enorme e poderoso muito antigo que domina um covil gigantesco e não permite que invadam seus domínios ou Goame Goi Goi, um Troll do Gelo tão antigo e poderoso quanto. Seu covil ostenta uma bela peça brilhante de armadura.
- Sub-chefes: Adri Adaga Gelada, uma assassina treinada que caça o herói do jogo a algum tempo e o encontra nesta fase. Ela está muito interessada nas armaduras dos deuses; YakRaa, um Tigre Gelara corrompido por magia muito poderoso que impede a única passagem disponível para prosseguir; Goame Goi Goi, um Troll⁵⁷ do gelo perverso e ardiloso que disputa o domínio de Gelara com Dentalhador (caso decida ajudar Dentalhador, se decidir ajuda-lo, o chefe desta parte será Goame Goi Goi).

Descrição:

Uma região extremamente fria que contrasta com Velha Casmia. O clima gelado e praticante inabitável, torna a região melancólica e vazia. Ruínas de objetos que poderiam ter sido casas em outra época, resistem a ação do tempo. Geleiras de todos os tamanhos, e uma podre e rala vegetação encobrem a região. Os inimigos que ali se encontram são extremamente adaptados ao clima: esqueletos, yetis, pelursos (criaturas parecidas com ursos, porém mais agressivos), tigres, ursos, Duendes do gelo, assassinos, entre outros.

Área 3 – Terranus. Número de fases: 9

- Inimigos: Elementais do Ar, Guerreiros e Guerreiras (arqueiros, lanceiros, espadachins) Yetis Marrons (uma variação do Yeti Gelara), Pelursos, Ursos, Bachoks, Agulha da Rainha (um mosquito gigante que suga o sangue de suas vítimas até a morte), Aranhas Negras e Tecedeiras, Besouros Reia, Cobras das espécies Língua de Fogo, Coleira branca, cabeça da Loucura.
- Chefe: O poderoso Rei Sem Nome, um bárbaro veterano de guerra extremamente violento e egocêntrico.

⁵⁶ Heylen, Sánchez e González (2008), o épico poema intitulado Ramayana encontrado do norte da Índia há mais de 5.000 anos de idade falando sobre o Rakshis, descrevem os Yetis como criaturas sagradas meio macaco, meio homem que habitam florestas e regiões montanhosas. São descritos como protetores da floresta.

⁵⁷ Criaturas grandes e disformes muito parecidas com um homem, porém, com membros distorcidos e desproporcionais ao corpo. Vivem em cavernas e são vistos geralmente a noite caçando, pois temem a luz do dia. Se alimentam de qualquer coisa que consigam capturar.

- Sub-chefes: Violante, uma Agulha da Rainha enorme e esfomeada; Marbula Presa Sedenta, uma aranha gigantesca que fez de uma caverna enterrada na areia seus domínios; Sir Blobbo, um guerreiro que porta um enorme machado. É um dos integrantes da guarda de honra do rei sem nome; Sir Lira, uma exímia espadachim que não concorda com a maneira de agir de seu Rei, porém, como uma boa militar, segue suas ordens sem questionar (há um evento com ela onde é sua escolha ajuda-la ou não, porém, caso não a ajude, terá de enfrentar Cravaspinho em outro momento); Cravaspinho, um guerreiro muito ardiloso e forte que usa uma parte da armadura dos Deuses, assim como seus parceiros da guarda real do Rei Sem Nome. Ele está completamente corrompido pela parte que possui e quer de todas as maneiras se apossar da armadura de Sir Lira. De fato, ele é extremamente poderoso e se for enfrentado sozinho (que conforme o *game*, ele é penúltimo sub-chefe) é uma tarefa para poucos; e por fim, Sir Golimorak, o último integrante da guarda real do Rei, um cavaleiro muito poderoso que serve diretamente ao Rei Sem Nome.

Descrição:

Terranus é uma zona bastante grande que abrange diversos ecossistemas. Esta vasta faixa de terra se prolonga por uma grande área de vegetação e árvores, até se transformar em um enorme vale pedregoso e seco. Graças ao degelo constante dos picos nevados de Gelara, grande parte de Terranus é alimentada por toneladas de água diariamente, o que torna esta região muito fértil e conseqüentemente, bastante habitada.

É muito comum encontrar casas de lenhadores ao longo das estradas de terra batida, assim como muitos vilarejos. Terranus já foi um uma região muito disputada por diversos reinos, porém, após a chegada dos povos bárbaros, ela foi completamente conquistada e atualmente pertence ao Rei Bárbaro Sarik III, conhecido por ser um guerreiro perverso e sanguinário.

Sarik é extremamente territorial e não permite a entrada de invasores em seus territórios. Guerreiros armados sob seu comando patrulham toda Terranus incansavelmente. Dos inimigos a serem confrontados nessa região estão guerreiros armados com diversos tipos de armas, yetis, pelursos, ursos, bachoks (criaturas assassinas que se alimentam de qualquer coisa que cruze seu caminho), insetos e cobras de várias espécies.

Terranus compreende um mapa vasto, é o maior em tamanho de todos os oito e o que comporta mais fases. Também possui um número elevado de passagens secretas, itens escondidos e inimigos especiais bônus.

Área 4 - Montanhas Caligem. Número de fases: 6

- Inimigos: Elementais de Fogo, Elementais de Terra, Escorpiões das espécies Rabo-de-Lança, De Fogo e Pinça Negra, Aranhas das espécies Boca de Fogo e Laranja, Armacobras, Bachoks, Escavadores, Embalsamadores e Mugs.
- Chefe: Mug Anciã, uma aberração criada a partir de vários Embalsamadores.
- Sub-chefes: William, um ancião que dedica a vida a proteger uma peça da armadura dos deuses. Ele acabou enlouquecendo após tantos anos recluso ouvindo apenas os dizeres de sua armadura; Mandibora, O temível elemental de fogo que guarda a passagem para a terceira fase; Armada, a cobra gigante que tomou para si como covil uma caverna que leva ao interior de um vulcão. Ela guarda a entrada do “castelo” do Mug Anciã.

Descrição:

São uma cadeia de vulcões ativos e inativos onde a paisagem se mescla entre rocha derretida e vegetação rasteira. Os vulcões ainda ativos uma vez ou outra mudam a paisagem, derretendo a rocha e criando novas passagens de lava derretida. O calor insuportável, os gases venenosos e a fumaça constante que, além de venenosa debilita a visão, tornam o local praticamente inabitável.

Apenas criaturas como escorpiões, aranhas, algumas armacobras (cobras que evoluíram e criaram uma couraça protetora nas costas), alguns bachoks, escavadores (uma raça de monstruosidades parecidas com toupeiras gigantes), elementais do elemento fogo e do elemento terra e mortos-vivos conseguem viver nas Montanhas Caligem. Uma criatura interessante que também vive nesse local são os embalsamados, zumbis que se misturaram a lava vulcânica e a terra, dando-lhes um aspecto parecido aos elementais da terra. Essas criaturas são mais resistentes e agressivas que mortos-vivos convencionais. Há alguns relatos dessas criaturas se fundindo umas nas outras, formando enormes massas podres de terra, pedra, ossos e carne decomposta.

A partir desta fase o *game* começa a ficar difícil: inimigos poderosos e em pontos estratégicos prontos para derrubar o jogador, dependência de itens especiais (como uma armadura específica para não perder energia graças ao dano constante por veneno da região), se torna imprescindível, diversas plataformas fixas e móveis, sem contar os precipícios, são um desafio à parte nas Montanhas Caligem.

Nesta fase, itens escondidos e passagens secretas ficam em locais à primeira vista imperceptíveis, e exige perspicácia do jogador para encontrá-los.

Área 5 - Floresta Outonal. Número de fases: 6

- Inimigos: Lírio da Morte, Abraço de Sangue Gigante e Morde-Cospe (as três são plantas carnívoras e venenosas). Cobras das espécies Cuspidora, Fantasma e Língua Veloz. Besouros das espécies Touro, Pinça Delicada, Negro e Dourado. Panteras, Tigres e Corujas Negras, Pássaros Bico-de-Âmbar, Poda Fruta, Garraspinho e Bico de Broca. Mortos-vivos, Fadas e Aparições (fantasmas).
- Chefe: Eathall, um elfo druida poderoso e letal que foi designado (segundo ele próprio) pelos deuses para proteger a floresta e seus habitantes.
- Sub-chefes: Yor, a Ave Gigante; Sir Izildor Ferran: o que um cavaleiro faz numa floresta? A resposta é reclusão, ele deixou sua brilhante carreira de general do Rei de Casmia assim que Razel passou a controlá-lo. Portador de uma das peças da armadura dos deuses, foi caçado pelo na época mais novo general, porém, encontrou paz e tranquilidade na Floresta Outonal; Kakuto, o Senhor dos Escaravelhos; Gargamel, a indomável pantera negra mascote de Eathall e protetora dos domínios de seu tutor.

Uma área bastante explorada por lenhadores corajosos, esta área de mata fechada esconde uma série de inimigos, em geral, feras, pássaros e insetos. As plantas venenosas voltam a marcar presença nesta área, bem como suas primas as plantas carnívoras. A área possui uma série de caminhos que não dão a lugar algum, como uma espécie de labirinto.

As árvores enormes e seus galhos generosos, mesclam-se a trepadeiras gigantes e espinhosas, que formam uma série de caminhos alternativos excelentes para esconder itens e também para o jogador se perder. As partes lineares do jogo ficam por conta das camadas de folhas encontradas nas partes altas das fases (nas copas das árvores) e no chão.

Área 6 - Arquipélago das Gaivotas Amarelas Número de fases: 6

- Inimigos: Cobras das espécies Esmagadoras, Língua de Fogo, Cuspidoras, Macacos Gigantes das espécies Corcunda e Comum, Elfo da Floresta Masculino e Feminino, Goblin Pigmeu, Fadas, Pássaros da espécie Gaivota Amarela, Lírio da Morte, Abraço de Sangue e Mordiscadora (os três últimos são plantas carnívoras e venenosas).
- Chefe: Chefão, Um Goblin Pigmeu mago que possui uma parte da armadura dos deuses.

- Sub-chefes: Lora Farolar, uma fada encantadoramente bela e traiçoeira que já enganou incontáveis homens para sugar sua essência vital. Dizem que é a concubina de Razael; Digio Valentia, um caçador formidável a serviço de Razael; Biolatente, uma planta monstruosa que devora tudo o que consegue pegar (a flora local possui diversas raízes suas).

Descrição:

O Arquipélago das Gaivotas Amarelas é conjunto de ilhas muito belas que escondem perigos por todos os lados. Dizem que as ilhas foram formadas com a queda das armaduras dos deuses antigos, o impacto destruiu grande parte da região, dando-lhe a forma atual. A vegetação das ilhas é muito alta e colorida: tons de verde, amarelo e vermelho são avistadas em todos os cantos do arquipélago.

Diversas cabanas são encontradas no caminho, mostrando que há habitantes vivendo na região. Árvores frutíferas, pontes velhas e água, muita água, completam o cenário.

Mais se engana quem pensa que esse clima de ilha paradisíaca não oferece perigos. Cobras assassinas, macacos gigantes, elfos da floresta, goblins canibais, aves monstruosas e plantas venenosas (inclusive algumas frutas que podem ser usadas pelo jogador).

A fase é toda linear, com poucas plataformas e tem como desafio a quantidade de inimigos escondidos no cenário que possuem a habilidade de chamar companheiros, bem como armadilhas e plantas venenosas por todos os lados, tornando lutas abertas um pesadelo. As pontes que ligam umas ilhas as outras oferecem os únicos desafios com plataformas, que se mesclam com elementos de composição como pedaços móveis de embarcações, pedras, entre outros.

Neste ponto do *game*, a dificuldade já está bastante elevada e mais uma vez o jogador precisará tomar cuidado com diversos elementos que ele ainda não encontrou pelo caminho, bem como inimigos com mecânicas complexas. Estes cenários escondem passagens secretas e caminhos alternativos que só podem ser acessadas com itens especiais (para respirar debaixo d'água por exemplo).

Área 7 – Pantanosa. Número de fases: 6

- Inimigos: Zumbis masculinos e femininos, Esqueletos, Aparições, Corvos, Morcegos, Necromantes, Magos.
- Chefe: Rei Baethuk

- Sub-chefes: Generais Esquarius e Directius, os gêmeos que morreram em batalha e continuam sua patrulha após a morte; Aidolon, um mago a serviço de Razael; Muman Tece Ossos, o necromante; Mortalia, uma aparição desesperada a procura de um fim (ela carrega consigo uma parte da armadura dos deuses e já foi uma fiel serva da Sagrada Ordem de Casmia); Iarna o Implacável, um caçador de magos a serviço de Razael; Ester LeBroa.

Descrição:

Pantanosa já foi um grande e prospero império que foi dizimado nos tempos das disputas pelas armaduras dos deuses. As lendas contam que o antigo Rei Baethuk foi corrompido pelas peças que possuía e a Sagrada Ordem de Casmia deu fim ao seu reinado. Apoiados por um enorme exército, atacaram o Rei em seus domínios, dizimando suas tropas e matando-o em seu próprio castelo.

A batalha foi tão intensa e devastadora que destruiu não só o castelo do Rei Sem Nome, como também toda a região. Tanta magia foi liberada no local que a terra se tornou corrompida e imprópria para a vida, transformando-se com o passar dos anos, em um grande pântano e as belas e imponentes cidades, transformaram-se em ruínas.

Pantanosa é completamente inabitado, escuro, com um tom fúnebre e triste. Criaturas diversas habitam o local: Zumbis, Pássaros carniceiros, Necromantes, Magos e Aberrações são apenas alguns dos perigos que o jogador terá de enfrentar no decorrer das sub-fases. O caminho é linear, porém, há muitas catacumbas e elementos de composição de cenário que atrapalham o caminho. Inimigos persistentes e com muita resistência serão o principal impecílio nesta área e também é nesta região a última batalha contra Ester acontece.

Área 8 – Casmia. Número de fases: 6

- Inimigos: Cavaleiros masculinos e femininos, Acólitos (uma espécie de mago), Esqueletos, Escravos masculinos e femininos, Necromantes, Aberrações (criaturas mortíferas e poderosas).

- Chefe: O Rei de Casmia.

- Sub-chefes: Sir Golimorak, sim ele mesmo! Após ser derrotado e ter perdido seus companheiros, ele implora a Razael uma nova chance, ganha uma nova peça da armadura dos deuses e retorna, agora completamente dominado pelo poder dela; Sir Vinter Clavafals, um guerreiro poderoso e braço direito de Razael; Samuel Felrn, o mago do rei; Conde Razael Farlak.

Descrição:

Um império construído com muitas guerras, dor, suor e sangue escravo. Comandado pelo Alto Comandante do Rei de Casmia Razael, o reino que já era pobre tornou-se miserável.

Sendo a última área da aventura na história normal, Casmia é uma terra infestada de criaturas dos mais variados tipos. Todas elas em geral, são frutos do poder de Razael. Seus capangas mais poderosos também aguardam o jogador. Cavaleiros, mortos vivos, bestas assassinas, escravos...

A região é escura, cheia de casas sujas, destruídas, ruínas e animais mortos, quase uma versão da Velha Casmia, porém, muito pior. Todo cenário dá um clima de melancolia ao jogador em suas partes iniciais. Logo na sub-fase 3, o jogador adentra o castelo do rei e os cenários mudam drasticamente: belas cortinas, luxuosas tapeçarias, adornos, iluminação, enfim, todo o luxo do um castelo de um rei.

No interior do castelo os inimigos também mudam. Cavaleiros e guerreiros experientes muito difíceis aparecem pelo caminho e armadilhas das mais diversas também são inclusos no desafio. Em geral, desde a primeira até a última sub-fase da aventura são mistas, compostas por plataformas móveis, irregulares e armadilhas. As partes centrais da fase são lineares e repletas de inimigos difíceis.

Nesta área é onde se encontram a menor quantidade de passagens secretas e itens escondidos. É também o local do último confronto com Ester, bem como é revelado o verdadeiro inimigo ao jogador: O Rei de Casmia.

Após concluída a descrição das fases, um *Moodboard*⁵⁸ (fig. 63, pág. 102) com as características de cada área foi criada, com o objetivo de auxiliar no desenvolvimento artístico da fase. O próximo passo deu-se pela criação do esboço das sub-fases (fig. 64, pág. 103), onde foram pontuados anotações e comentários dos pontos chave que as permeiam para só então criar os esboços detalhados (fig. 65, pág. 104 e fig. 66, pág. 105). Após concluí-los, analisa-los e corrigi-los as artes finais serão concebidas.

Deve-se ressaltar que conforme Schuytema (2008) comenta, o *designer de games* tem como objetivo a criação do documento do jogo (pág. 35) e este, já define o *game* como

⁵⁸ "Moodboard é um painel de referências visuais para representar o conceito visual do seu projeto". (Motta, 2011).

completo. Portanto, não foi realizada a criação de todas as sub-fases, tampouco uma área completa, pois o objetivo principal desta etapa é a descrição detalhada de todos os elementos que permeiam as áreas para que os artistas e programadores construam a parte artística e física do *game*.

Figura 62 - Esboço da área 1 Velha Casmia



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

O tempo médio que o jogador levará para completar uma área será definido no passo V - *verificação* (ver pág. 58) descrito do processo metodológico de Munari. Esta checagem necessita ser feita para descobrir se ela está muito curta (pouca diversão) ou muito longa (monótona). Para fins de construção do cenário, uma casa (fig. 62) dentro do jogo equivale a meia tela do jogador, indiferente de qual *console* ele esteja utilizando para jogá-lo.

Figura 63 – *Moodboards*: materializando a história

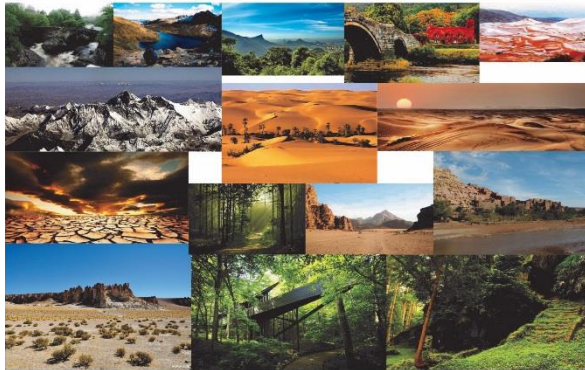
a) Elementos para composição das sub-fases de Casmia



b) Elementos para composição das sub-fases de Gelara



c) Elementos para composição das sub-fases de Terranus



d) Elementos para composição das sub-fases de Montanhas Caligem



e) Elementos para composição das sub-fases da Floresta Outonal



f) Elementos para composição das sub-fases do Arquipélago das Gaivotas Amarelas



g) Elementos para composição das sub-fases de Pantanosa

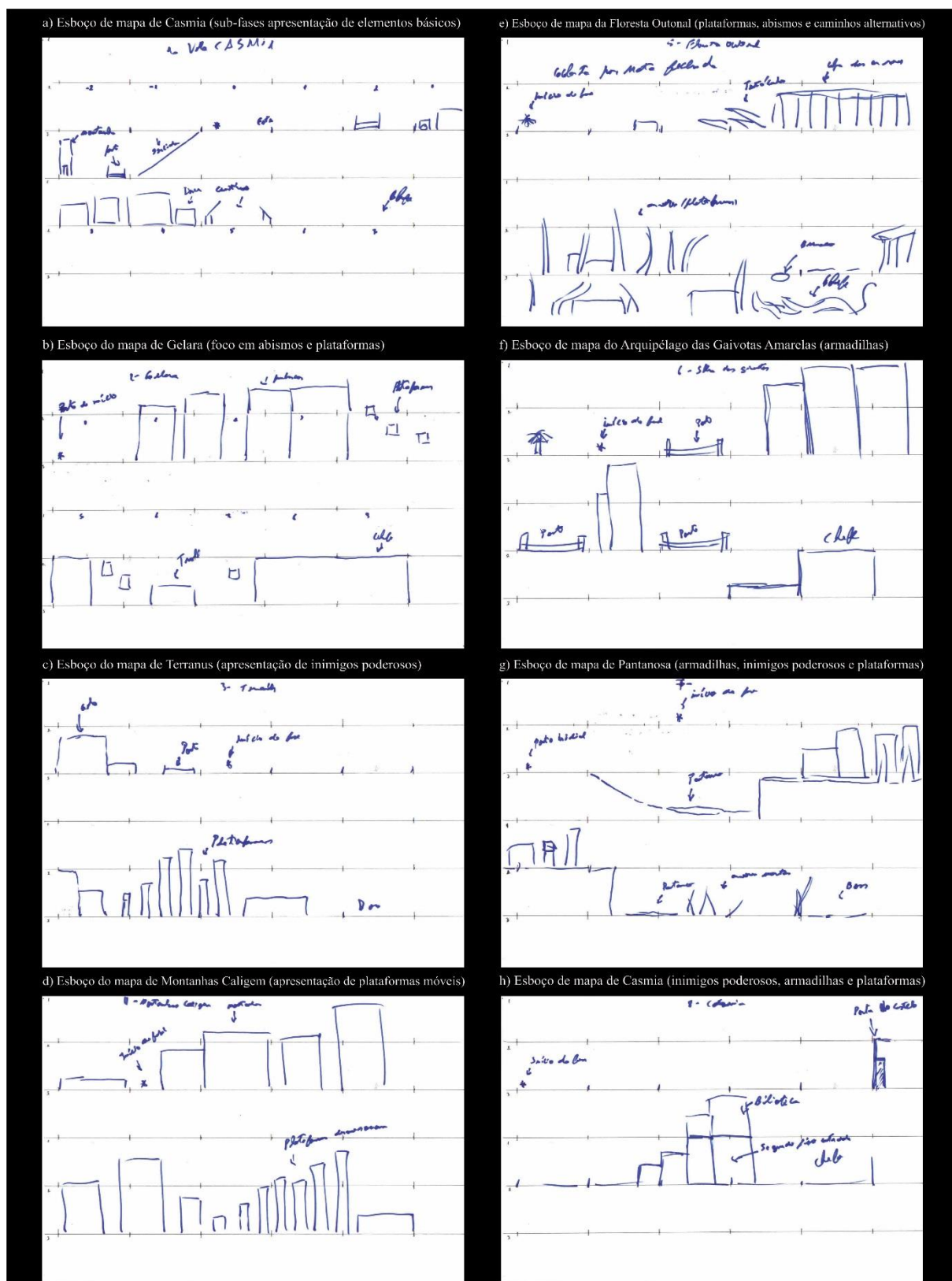


h) Elementos para composição das sub-fases de Casmia



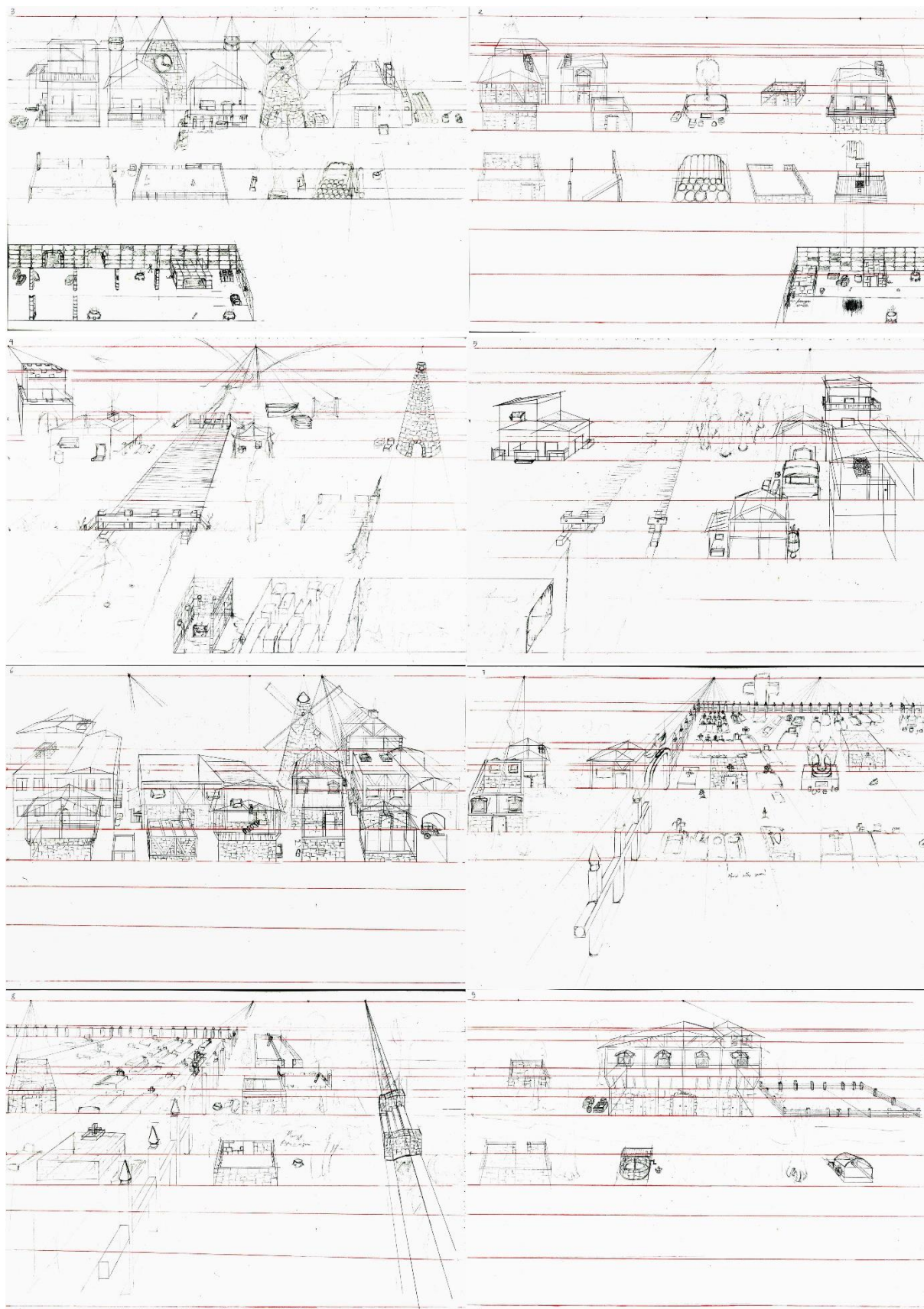
Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Figura 64 - Esboços com possíveis "pontos chave" das sub-fases, cada traçado representa uma tela.



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Figura 65 - Esboço da sub-fase 1 finalizado da Velha Casmia



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Figura 66 - Esboço finalizado da sub-fase 1 de Velha Casmia: onde o jogo começa

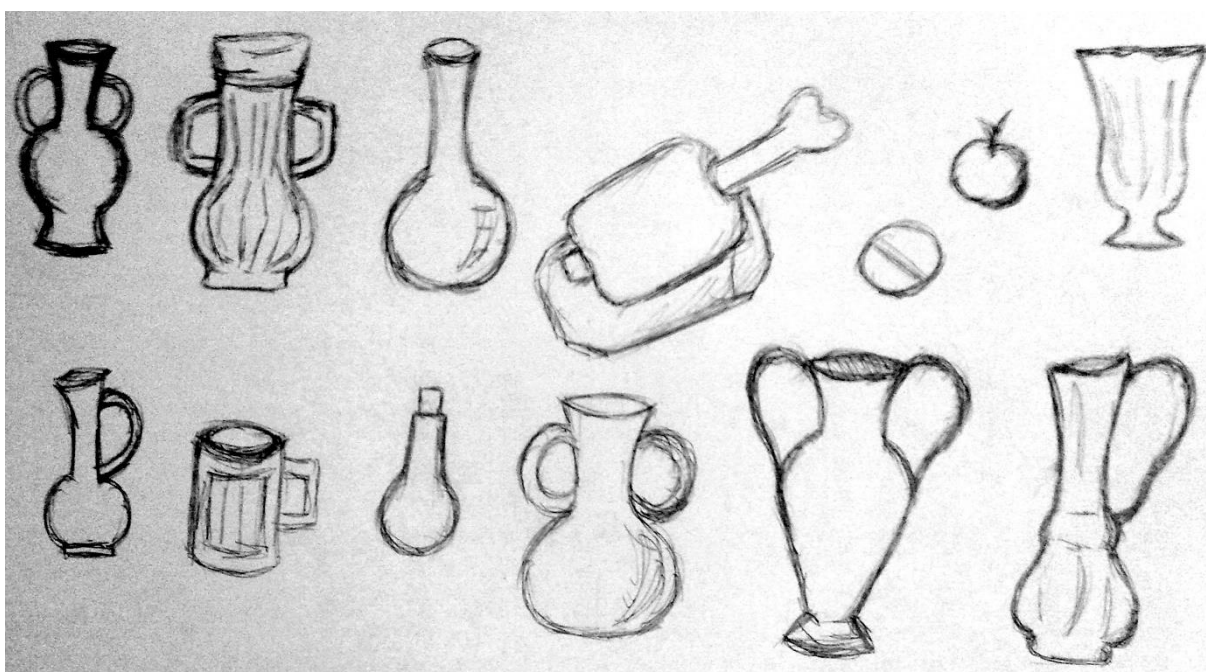


Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Além de desenvolver os cenários, é importante também analisar e criar os elementos os compõem. Dentre eles, os elementos de composição (fig. 67, pág. 106) serão árvores, cestos, baldes e arbustos. Alguns deles poderão ser usados pelo jogador (fig. 68, pág. 107), (cestos com maçãs, ou arvores que deixam cair maçãs ao serem alvejadas), e outros serão deixados pelos inimigos ao morrerem (assim como algumas peças de armadura). Estes itens precisam estar de acordo com o cenário onde estão localizados ou com o inimigo que os deixa e serão compostos por itens que podem ser poções de recuperação de vida, alimentos como pedaços de carne e frutas, poções de recuperação de magia e cura de enfermidades, entre outros. É importante comentar que itens deixados por inimigos serão sempre aleatórios de acordo com sua programação e com a lista de itens que ele possui. Esta lista varia de acordo com o tipo de inimigo: um humanoide pode deixar armaduras, cervejas ou poções, porém, pois ele poderia utilizar tais coisas, porém, feras, pássaros e animais deixam itens básicos como frutas ou peças pequenas (um brinco ou amuleto por exemplo). Para uma melhor compreensão, os itens de utilização que são encontrados no cenário e que serão deixados por inimigos derrotados serão listados e descritos abaixo:

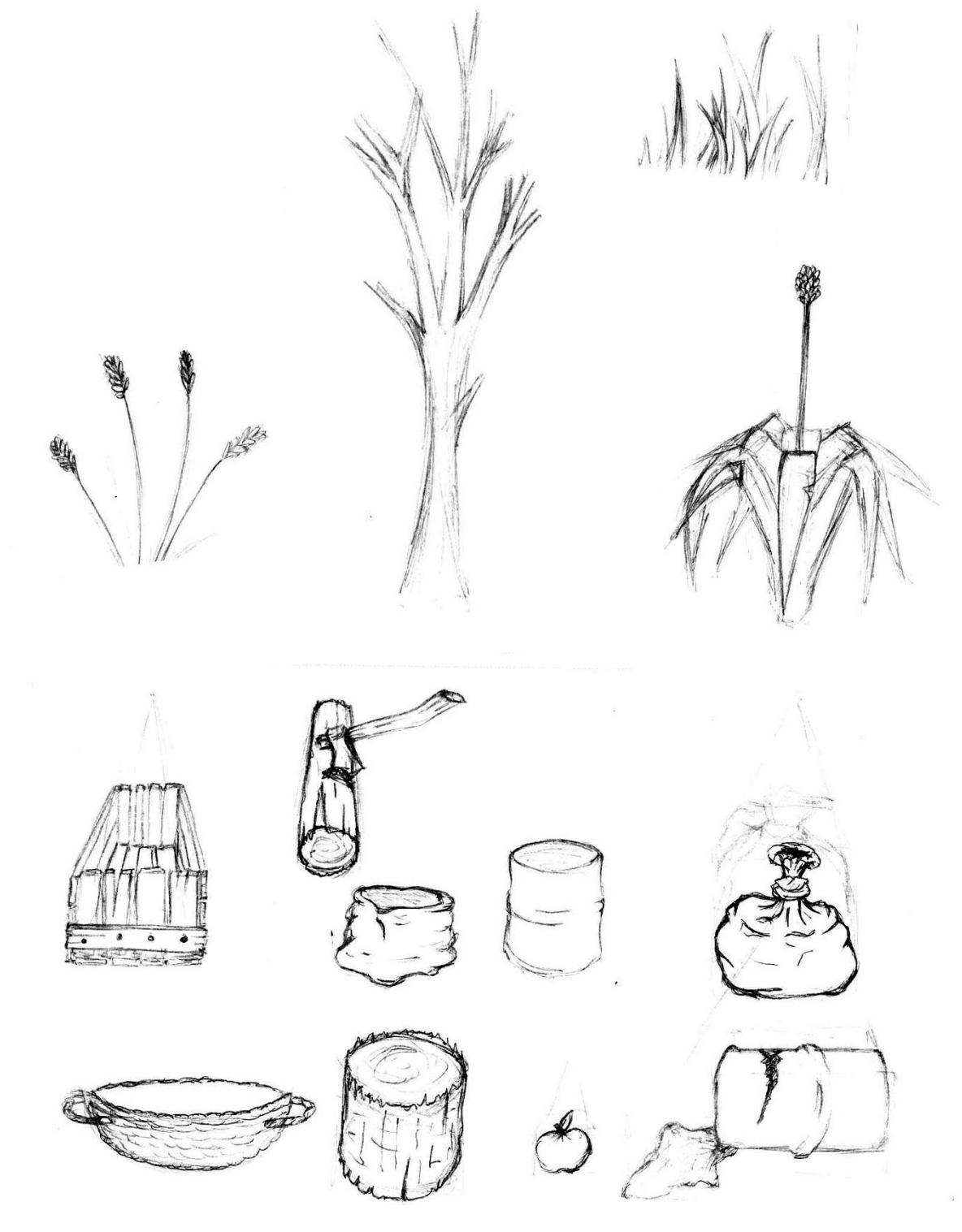
- Poção de Recuperação de vida fraca: Restaura 25 de vida
- Poção de Recuperação de vida média: Restaura 50 de vida
- Poção de Recuperação de vida fraca: Restaura 100 de vida
- Poção de Recuperação de magia fraca: Restaura 25 de magia
- Poção de Recuperação de magia fraca: Restaura 50 de magia
- Poção de Recuperação de magia fraca: Restaura 100 de magia
- Pernil: Restaura 250 de vida
- Maça: Restaura 100 de vida e 100 de magia
- Cerveja: Restaura 250 de magia
- Chilli: Cura qualquer forma de congelamento
- Sorvete: Cura qualquer forma de queimadura
- Mix de folhas: Cura qualquer tipo de fratura
- Frasco de soro: Cura qualquer forma de envenenamento
- Bandagem: Cura qualquer forma de sangramento
- Comprimido: Cura qualquer forma de tontura

Figura 67 - esboços de ânforas, cálices, peças de carne, frutas e copos



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Figura 68 - Esboços de arbustos, árvores, toras e caixas



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Com os cenários e ambientação definidos, passou-se a elaborar o vestuário dos personagens. Deve-se ressaltar que o vestuário empregará o mesmo tema da história e cenários,

o período medieval, especificamente a *Idade média*⁵⁹ e o *Rococó*⁶⁰. O vestuário será dividido entre roupas e armaduras.

Segundo Embacher (1999), as roupas na *Idade média* possuíam diversos elementos retirados da indumentária militar, como braçadeiras e placas peitorais (fig. 69). Cosgrave (2000), comenta que as roupas eram simples, geralmente adaptadas ao clima. O uso de peles e cintas feitas de couro também eram comuns. O vestuário era também composto de sobreposições, barras nas mangas, bordados com fios de ouro e prata, geralmente com o símbolo da família. Passou-se também nesta época, a diferenciar roupas femininas de masculinas. As cores também passaram a ter um valor, pois serviam para diferenciar castas sociais.

Figura 69 - Vestuário medieval, armaduras e roupas simples



Fonte: www.fatosdesconhecidos.com.br

⁵⁹ Segundo Cosgrave (2000), A Idade Média é o período conhecido pelo nascimento do sistema feudal na Europa e da burguesia. Foi um período de grande pobreza e de diversas guerras históricas, como a Guerra dos 100 anos. Foi marcada pela era dos cavaleiros de armadura brilhante.

⁶⁰ Segundo Cosgrave (2000), o período descrito como Rococó (também chamado estilo Luís XV) foi marcado por guerras na Europa. Influenciou o design de interiores, a moda e a arquitetura entre 1715 e 1775. Caracterizava-se pelo uso de ornamentos sinuosos e pelas curvas, além do desenvolvimento da indústria têxtil.

Embacher (1999), comenta também que já no *Rococó*⁶¹, as roupas eram pomposas, pesadas e possuíam cores claras. Cosgrave (2000), diz que o vestuário feminino era composto por grandes vestidos com decotes generosos (fig. 70) e mangas largas com exagerados detalhes, corpetes e saias com uma abertura frontal, que servia para mostrar a anágua e a combinação. Já os homens usavam coletes muito decorados (fig. 71, pág. 110). Casacos sem abas dianteiras (fraques) eram itens indispensáveis para o homem. Já a parte de baixo consistia em calções até os joelhos. O uso de cinto com bolsas e para prender a espada. Cosgrave (2000) finaliza dizendo que alguns estilos masculinos extravagantes também eram comuns. Perucas, franjas e babados constituíam suas roupas.

Figura 70 - *Rococó*: vestidos luxuosos e decotes generosos



Fonte: www.modahistorica.blogspot.com.br

⁶¹ Segundo Cosgrave (2000), o período descrito como Rococó (também chamado estilo Luís XV) foi marcado por guerras na Europa. Influenciou o design de interiores, a moda e a arquitetura entre 1715 e 1775.

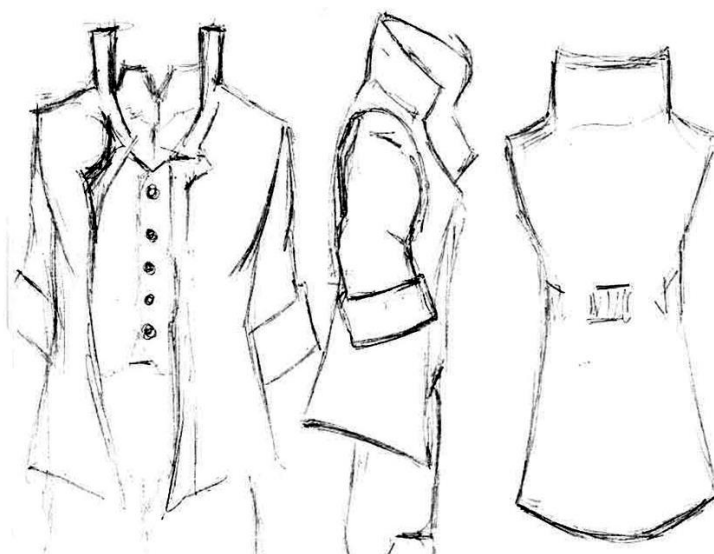
Figura 71 - Casaco, colete e calça até os joelhos o homem no Período Rococó



Fonte: www.efemerabeleza.blogspot.com.br

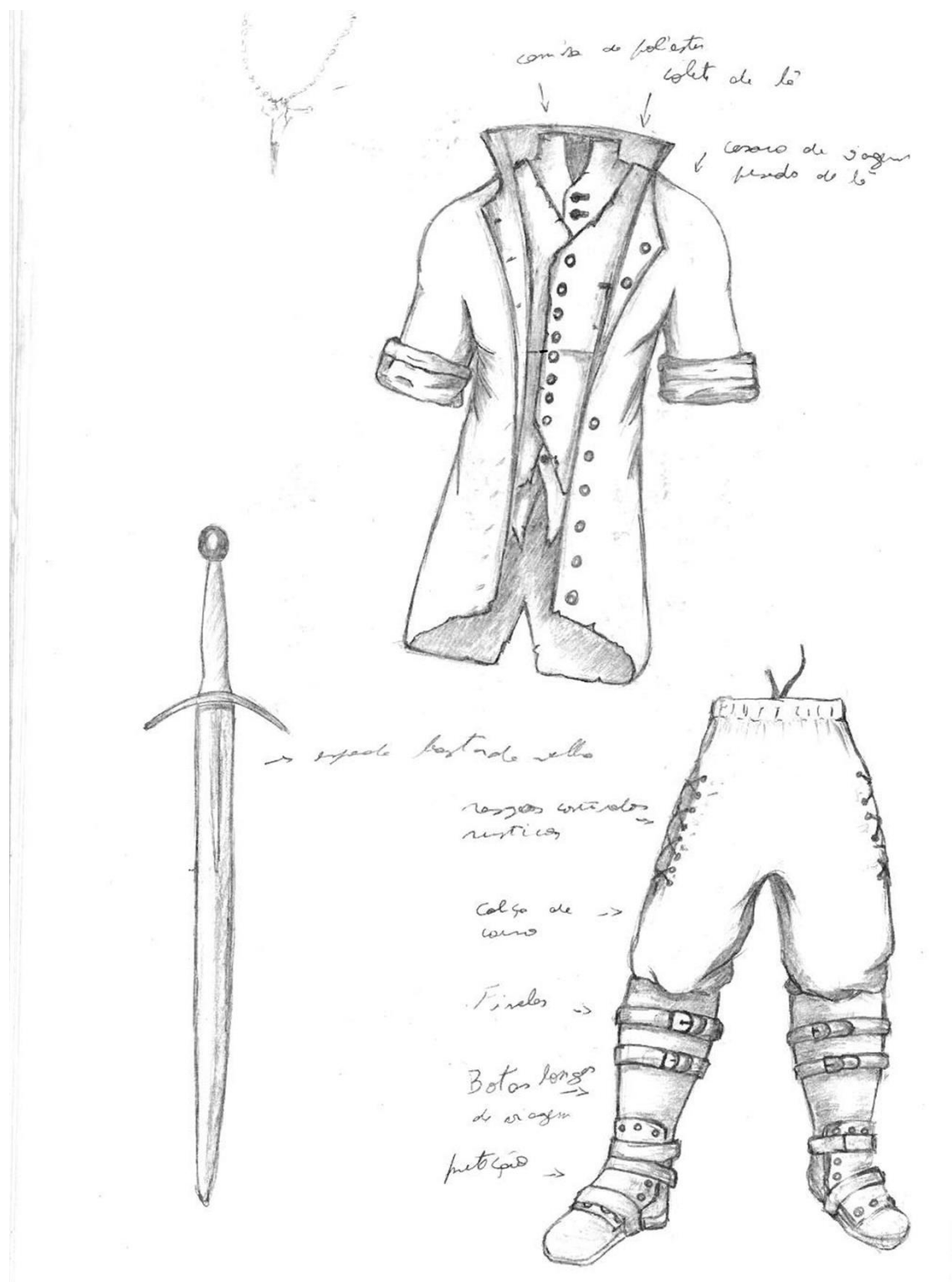
Á partir dos coletados, iniciou-se a construção dos esboços do vestuário (fig. 72, pág. 110, fig. 73, pág. 111 e fig. 74, pág. 112) dos personagens humanoides presentes no *game* (animais e criaturas não utilizarão roupas).

Figura 72 - Ideias para colete e casaco



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Figura 73 - Vestuário dos personagens



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

roupas de linho chamadas *aketon* para só então colocar a armadura, que eram interligadas e presas por fivelas e tiras de couro e tecido. Bridgewater (2013), comentam que as armaduras de malha de aço tornaram-se o traje de guerra mais comum entre os soldados europeus.

Figura 75 - Representação de uma armadura completa de placas de aço



Fonte: www.paleonerd.com.br

Anjos (2012), diz que as armaduras leves (fig. 76, pág. 114) eram compostas por um capacete leve e uma cota de malha (uma espécie de camisa feita por diversas argolas de metal), que proporcionava grande mobilidade ao cavaleiro. Estas armaduras eram muito resistentes, e assim como as armaduras de placa, o cavaleiro precisava vestir uma roupa grossa de tecido antes de colocá-la. Ainda existiam, segundo Anjos (2012), as armaduras superleves. Feitas de couro, tiras de couro e tecido, geralmente eram usadas por arqueiros e besteiros.

Figura 76 - Proteção para o peito e braço feitas em couro



Fonte: www.battle-ready.com

A partir da análise das armaduras, verificação de suas funções e finalidades, percebeu-se que armaduras são divididas por partes do corpo. Esta divisão também precisa ser elaborada no projeto, pois é preciso identificar em quais partes do corpo elas estarão alojadas e quais funções combinam mais com cada uma delas. De modo geral, o personagem principal poderá equipar:

- Dois protetores de braço
- Dois protetores de perna
- Dois protetores de ombro
- Uma proteção peitoral
- Uma proteção para cintura (cinturão)
- Uma calça (proteção para as coxas)
- Uma proteção para a cabeça
- Um colar
- Dois anéis (um para cada mão)
- Um par de brincos (um para cada orelha)

- Duas armas de uma mão (uma para cada mão)
- Um escudo
- Uma arma de duas mãos

O personagem pode fazer variações como equipar uma espada de uma mão espada e um escudo e duas espadas de uma mão, mais nunca espada de duas mãos e um escudo, por exemplo, a não ser que possua uma habilidade que lhe conceda tal propriedade.

Com base nas informações coletadas, os esboços das armaduras foram criados (fig. 77, pág. 117, fig. 78, pág. 118 e fig. 79, pág. 119) e sua função dentro do jogo elaborada.

Estas armaduras são usadas como proteção contra inimigos, seja por dano físico ou mágico. Elas são extremamente importantes para a trama do game, pois servirão não só como proteção para o jogador no decorrer do jogo mais também como decoração e objeto de procura para customização do herói. Muitas delas estarão escondidas e conceberão habilidades especiais. Tal proposta tem como objetivo aumentar a vida útil do jogo, usando a curiosidade do jogador e, conforme apontado nas pesquisas, seu desejo pelo inesperado.

O sistema de defesa dentro do jogo é bastante simples: ao ser atingido por um ataque, o dano é diminuído pela quantidade de armadura, o que ultrapassa essa conta é o dano recebido. Caso o dano não ultrapasse a armadura, ele é anulado.

Para explicar melhor, será apresentado o seguinte exemplo: uma armadura de placas possui 50 de defesa, um golpe que o atinge possui 60 de dano, o personagem perderá 10 de vida, ou seja $60\text{ATK} \text{ menos } 50\text{DEF} = 10 \text{ de dano}$.

As armaduras do *game*, assim como as da *Idade média*, conforme descoberto na pesquisa realizada, serão classificadas de acordo com seus materiais e funções. Elas serão divididas em armaduras pesadas, médias e leves e o material que as constituem são:

- **Pano:** Extraído das fibras de vegetais e produzido por alguns tipos de insetos, são vestimentas usadas geralmente por habitantes tradicionais e utilizadas como proteção para intempéries, bem como adorno. Possui pouca defesa física e tem certa propensão a absorver poderes mágicos, tornando-se a escolha preferencial de magos;
- **Couro:** Extraído de animais é a escolha de vestimenta preferida de caçadores e druidas, graças a sua leveza e principalmente sua ligação direta com a natureza, pois geralmente o couro é curtido e cortado sem um tratamento que o desligue espiritualmente do animal do qual foi retirado. Tanto caçadores quanto druidas acreditam que as peças ainda conservam uma

ligação espiritual com o animal. Sua defesa física é ligeiramente maior que o pano e absorve uma parcela de poder magico menor que o pano.

- **Malha:** Geralmente feito com pequenas argolas de metal atreladas umas às outras. Usadas geralmente por soldados e aventureiros, possui boa defesa física e baixíssima resistência mágica. É a armadura mais comum do reino e a preferencial dos soldados por seu baixo custo.

- **Placas:** Feitas com placas de aço e unidas umas às outras com ligas metálicas, sua parte interna é acolchoada e suas partes são unidas por tiras de couro ou malha. A escolha perfeita para guerreiros, aventureiros e soldados de elite. Oferecem ao usuário enorme defesa física e não possuem defesa mágica. Apenas cavaleiros, soldados de alta patente ou reis costumam usar armaduras de placa.

- **Ossos:** Compostas pelos mais variados tipos de ossos e ligadas por cordas, tiras de couro ou tecido, são as escolhas prediletas de xamãs, necromantes e alguns druidas, por acreditarem que acima de qualquer outro material, os ossos possuem a essência vital mais intensa da criatura a qual já pertenceram um dia. Não possuem defesa física, mais em compensação, possui boa defesa mágica e contra maldições.

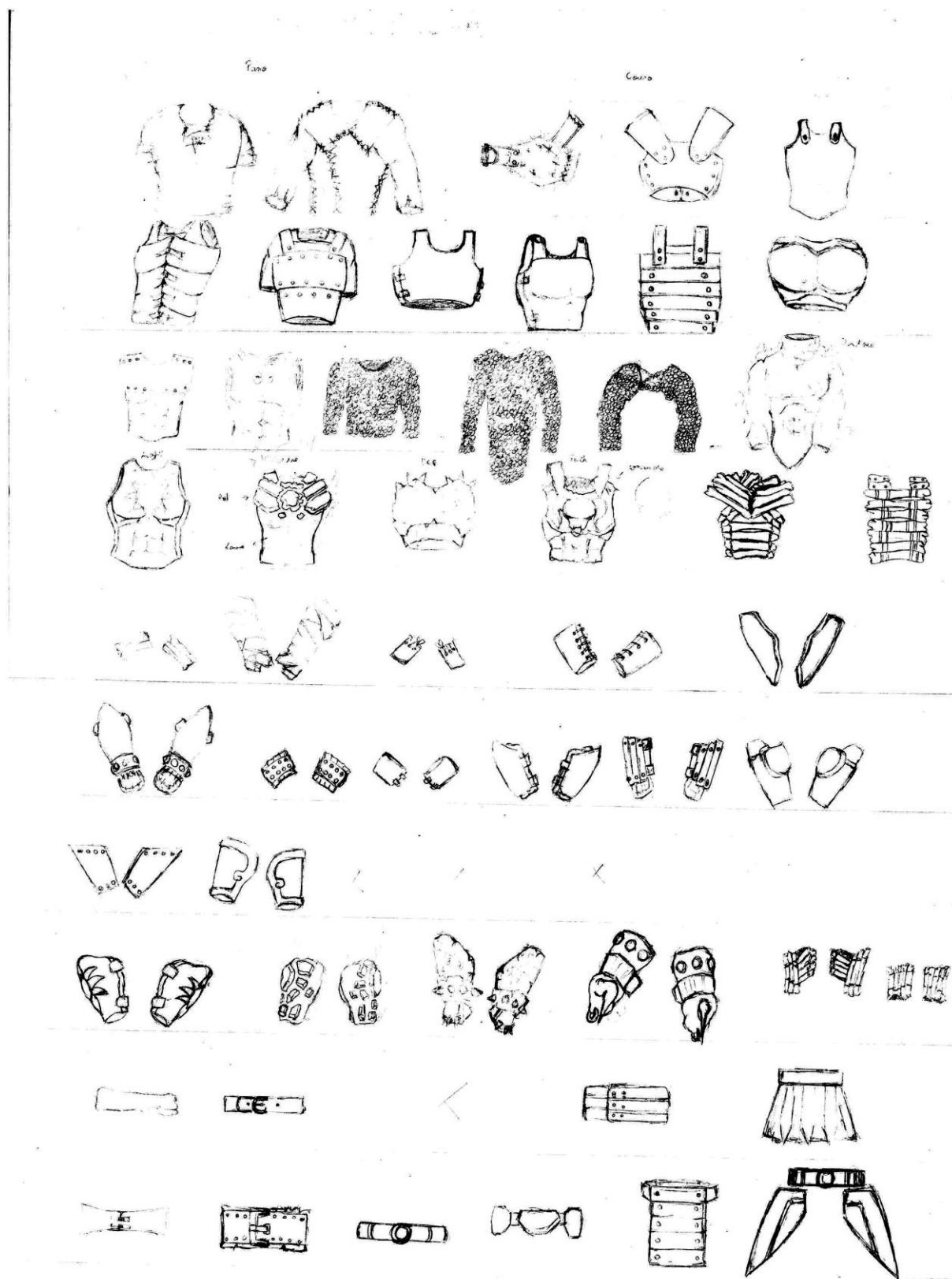
- **Elemental:** Armaduras criadas com os mais diversos tipos de elementos e imbuídas com um grande poder mágico. Estas armaduras são utilizadas geralmente para absorver determinados tipos específicos de ataques elementais. Magos de grande poder costumam utilizar essas armaduras para amplificar seus poderes. São extremamente raras e caras. Após analisar e qualificar as armaduras, iniciou-se o processo de criação das mesmas para o jogo.

Figura 77 - esboços da proteção para ombros, elmos e escudo



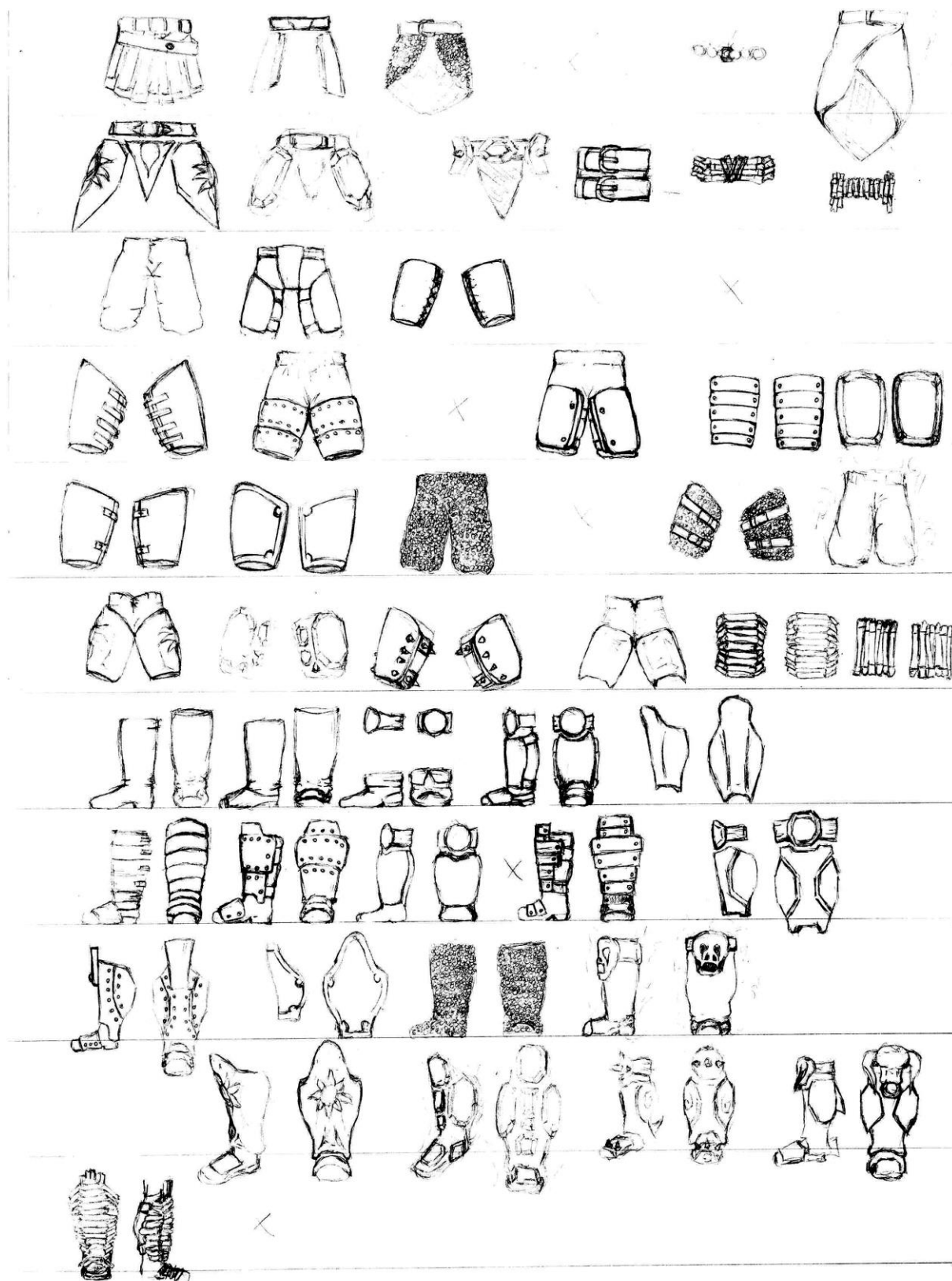
Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Figura 78 - Esboços da proteção para o peito



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Figura 79 - Esboço da proteção para pernas e cintura



Já as armaduras dos deuses serão as peças fundamentais para o funcionamento do jogo e o principal elemento de interação que o herói do *game* utilizará. Basicamente o jogo foi inteiramente pensado em processos de interação das armaduras com o personagem principal, os inimigos que as vestem e com as fases do jogo. Em diversos momentos o herói do *game* dependerá delas para executar determinadas ações, como abrir portas, escalar paredes, respirar em terrenos com veneno ou debaixo d'água, entre outros. Inspiradas nas armas secundárias dos jogos *Castlevania* e *God of War* (págs. 40 a 54) e nas armaduras dos jogos *Megaman* (fig. 80) e *Demon's Crest* (fig. 81, pág. 120), onde a cada nova armadura vestida, uma nova habilidade era concedida ao herói do *game*.

Figura 80 - no jogo *Megaman* cada chefe derrotado concede uma habilidade adicional ao herói



Fonte: www.deviantart.com

Figura 81 - Clássico dos anos 90, *Demon's Crest* de forma similar a *Megaman*, apresentava uma variação visual para cada poder que o demônio usa no jogo



Fonte: www.romhacking.net

Conforme descrito e citado em diversos trechos da história elaborada para a criação do *game* (ver pág. 81), as armaduras tentam constantemente manipular seus usuários e o mesmo acontece com o personagem principal do jogo e alguns inimigos que serão encontrados no decorrer do *game*. A perda de controle é medida por uma barra indicadora, que será implementada na *interface* do jogo. Esta barra funcionará como um medidor que vai de zero a cem (similar as barras de vida e magia), e é controlada conforme o jogador joga por meio das ações praticadas pelo personagem com armadura correspondente, aumentando ou diminuindo sua afinidade com ela (missões aumentam ainda mais a barra de afinidade). Essa afinidade é indicada por outra barra (essa já é na interface interna do *game*), que vai de zero a mil. A afinidade também aumenta o poder da armadura que jogador está usando.

Para entender melhor, cita-se um exemplo prático: a armadura do deus Luz é de natureza pacífica e para aumentar sua afinidade com ela é preciso praticar boas ações como derrotar inimigos de tendência caótica, ajudar a quem a quem necessita, etc. Todas as armaduras recebem uma grande quantidade de pontos de afinidade ao derrotar outro portador de uma peça da armadura (se for diferente da usada pelo herói é por causa da guerra entre os deuses, se for uma igual à que o jogador possui, por ter juntado mais uma parte dela).

A perda de controle acontece quando ele passa muito tempo usando apenas um tipo de armadura e a velocidade com que ele perde o controle aumenta a cada peça que usa. Essa perda de controle força o jogador a assumir uma postura agressiva e suas ações podem variar de acordo com o local onde está e da armadura que veste. Sem controle sobre suas ações, o personagem poderá matar uma vila inteira de inocentes, trocar itens aleatoriamente, ir para lugares que o jogador não pretende seguir ou ainda o fará lutar contra inimigos que são impossíveis de se derrotar naquele momento. Quando a barra indicadora chega ao seu limite máximo (conforme explicado anteriormente vai de zero a cem) indica a perda total de consciência do personagem. O herói acaba possuído pela armadura e com isso o jogo acaba.

A interação proposta faz com que o jogador precise constantemente trocar de armaduras para que não sofra em um ponto futuro no *game* e faz com que ele tenha interesse por descobrir o que cada uma delas faz. Essa estratégia precisa ser bem coordenada com o tamanho das sub-fases e com a dificuldade delas para que tal recurso não se torne monótono ou difícil demais.

Tais armaduras, por serem muito mais expressivas dentro do jogo que as demais listadas neste projeto, possuem um modelo mais detalhado. Elas são explicadas adiante em detalhes, assim como as entidades que as controlam.

O material de composição da armadura é considerado como Aço Elemental, uma qualidade única não listada em armaduras, por se tratar de um material único e inexistente na Terra onde o jogo se passa. Sua defesa escalará de acordo com a afinidade dela com o personagem.

Uma rápida análise foi construída a partir da leitura da história do jogo para o desenvolvimento das armaduras dos deuses.

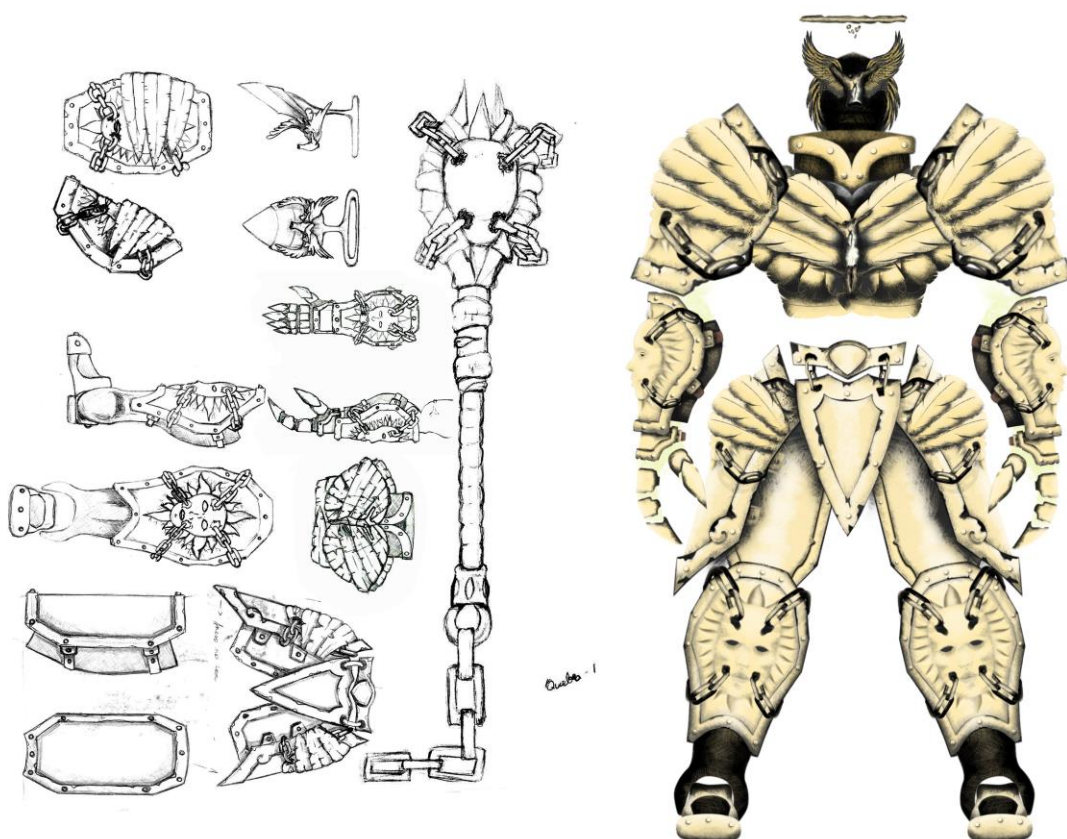
Luz (fig. 82, pág. 123): de natureza bondosa e benevolente, é também arrogante, possessivo e intolerante. Aqueles que lhe servem e seguem seus ensinamentos são protegidos e aconselhados, os que não seguem são castigados. Todos os seus poderes têm relação com a cura, regeneração, magia, luzes e velocidade.

Uma lista de poderes concedidos para cada parte das armaduras precisou ser construída também para demonstrar aos ilustradores e programadores a importância de cada uma delas. Muitos dos desafios propostos no *game* estão atrelados a esses poderes.

- Elmo: Aumenta a visão em terrenos com pouca visibilidade e permite ver o invisível (inimigos ocultos e no total escuro);

- Ombros: Absorve dano por fontes de magia negra e venenos;
- Luvas: Confere um poderoso soco que usa a luz para incapacitar inimigos; Bônus de par: Confere ao usuário a habilidade de criar blocos temporários de luz “sólida”. O soco de luz agora joga inimigos para longe e os tonteia por um breve instante;
- Peitoral: Habilita a habilidade de *Teleporte*;
- Cintura: aumenta em mais dois blocos o espaço na mochila do personagem;
- Calças: Regeneração de vida e magia periódicas, aumento de experiência em 20%;
- Pés: Aumento de velocidade de movimento. Bônus de par: Habilita o “Salto Duplo”⁶³;

Figura 82 - Esboços e arte conceitual da armadura de Luz

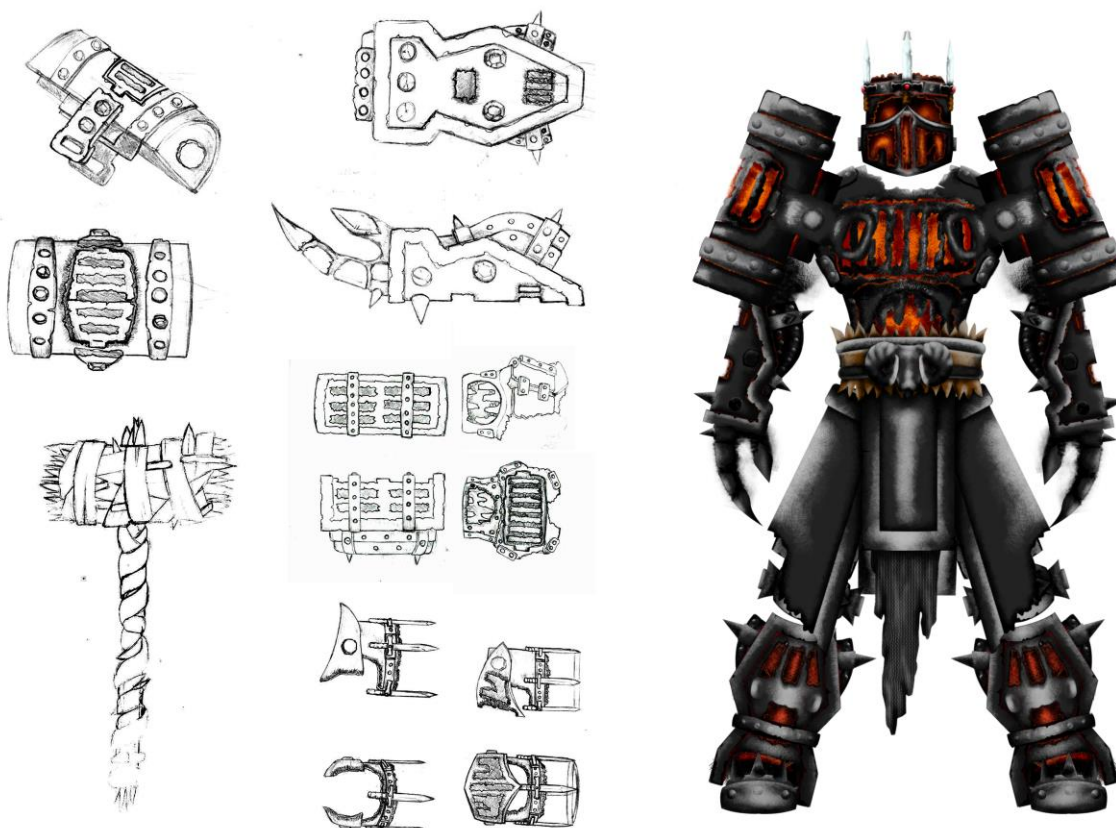


Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

⁶³ Consiste em um salto que pode ser executado no meio de outro salto.

Escuridão (fig. 83): de natureza maléfica e agressiva, cultua a violência e o medo. Aqueles que lhe servem são tratados pouco melhor do que seus escravos. Para ele, a força é o grande soberano, os fracos não merecem viver. Todas as suas habilidades têm foco em causar dano e estão ligadas a elementos como, agressividade, fogo e força.

Figura 83 - Esboços e arte conceitual da armadura de Escuridão



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

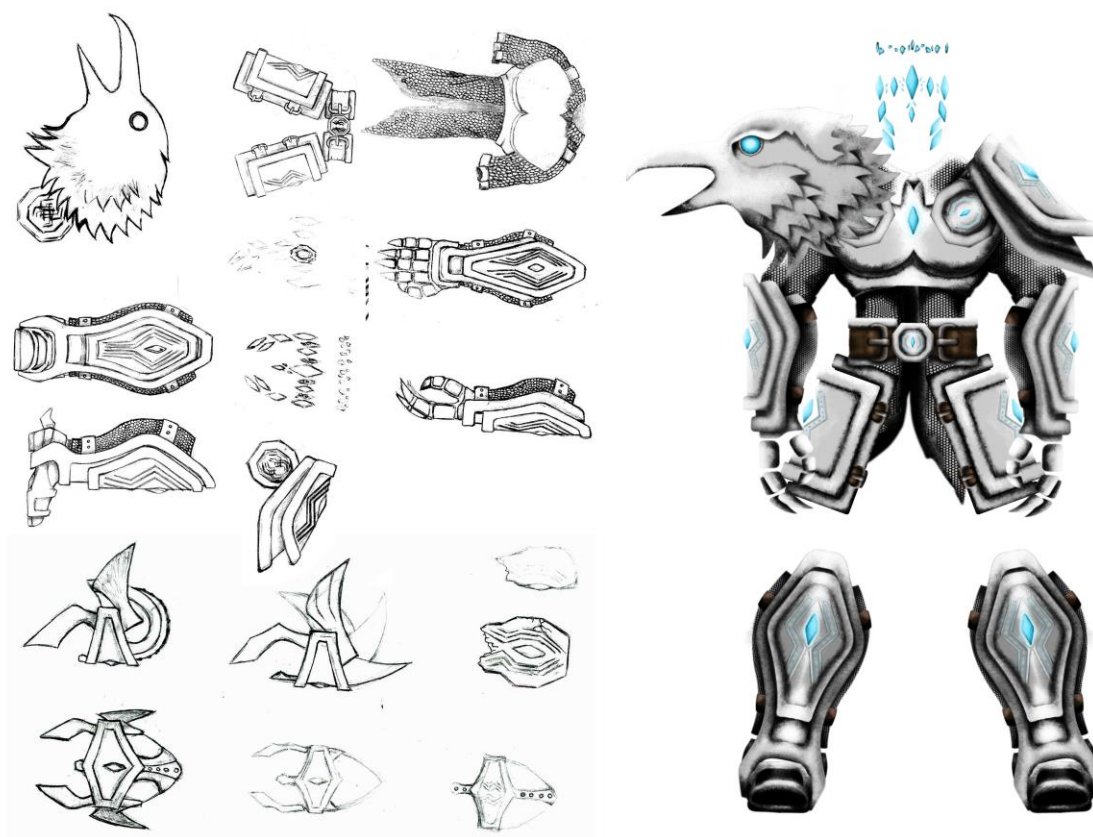
Assim como na armadura de Luz, uma lista de poderes concedidos para cada parte das armaduras precisou ser construída também para demonstrar aos ilustradores e programadores a importância de cada uma delas. Muitos dos desafios propostos no *game* estão atrelados a esses poderes.

- Elmo: Concede redução de 60% em controles como lentidão e atordoamento;
- Ombros: Amplifica o dano proveniente magias e ataques do elemento Fogo e deixa o usuário imune a dano de magia branca;
- Luvas: Confere a habilidade de agarrar extremidades. *Bônus de par*: Confere ao usuário a habilidade de escalar paredes;
- Peitoral: Dano proveniente de armas aumentado em 20%;

- Cintura: Concede a habilidade de invisibilidade parcial;
- Calças: Velocidade de ataque aumentado em 20%;
- Pés: Concede a habilidade “pisão”, um ataque que atinge diversos inimigos e os tonteia por um breve instante. *Bônus de par*: Habilita a habilidade “Dash⁶⁴” e concede ao golpe “pisão”, jogar inimigos para longe;

Equilíbrio (fig. 84): sem uma natureza específica, sua missão é a sua essência: manter o equilíbrio em todas as coisas. Assim como na armadura de Luz e de Escuridão, uma lista de poderes concedidos para cada parte delas precisou ser construída para demonstrar aos ilustradores e programadores a importância de cada uma delas. Assim como as duas anteriores, muitos dos desafios propostos no *game* estão atrelados a esses poderes. Todas as suas habilidades estão ligadas a repulsão e atração, tempo e espaço.

Figura 84 - Esboços e arte conceitual da armadura de Equilíbrio



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

⁶⁴ Uma habilidade muito famosa em jogos como *Megaman* e *Castlevania*. Este movimento consiste em fazer o personagem deslizar para frente ou para trás com grande velocidade, quase como que iniciando uma corrida.

Elmo: Permite respirar debaixo d'água;

Ombros: Concede a habilidade de “*retorno temporal*” (ao ser atingido com um golpe fatal, o tempo retorna até o ponto onde a morte aconteceu, consequentemente revivendo o personagem);

Luvras: Confere a habilidade de puxar estruturas pré-definidas ou empurrá-las. *Bônus de par*: pode usar a habilidade de puxar e empurrar em inimigos;

Peitoral: Garante bônus de defesa física e elemental de 20%;

Cintura: Concede a habilidade de “*redução do tempo e espaço*” (deixa os inimigos lentos);

Calças: Concede a habilidade “*caça aos artefatos*” um poder que revela pontos no mapa onde possam estar possíveis tesouros/peças de armaduras escondidas;

Pés: Concede a habilidade de levitação permanente (caso seja tocado por ataques de qualquer tipo a habilidade é cancelada). *Bônus de par*: Habilita a habilidade de *super salto*⁶⁵.

Armas são usadas para atacar inimigos e possui dano físico ou mágico.

O sistema de ataque é bastante simples: o dano é baseado na força que o personagem possui, o dano da arma é baseado na porcentagem que arma apresenta.

Exemplo: uma espada de metal possui 1% de ataque, a força do jogador é 10. Um ataque de espada terá 11 de dano (multiplicador de dano da espada é de 1% + 10 do atributo força do jogador).

As armas serão divididas em classes assim como Anjos (2012) explica (pág. 112) referente as armaduras medievais reais. Bridgewater (2013), comenta que na *Idade média*⁶⁶ surgiram armas muito grandes e pesadas, como as espadas que precisavam ser empunhadas com as duas mãos e exigiam treinamento intenso desde muito cedo. O uso de armas de fogo, arcos e bestas marcam presença nesta época, pois poderiam facilmente penetrar as armaduras, ao contrário das espadas. Outro elemento de destaque na Idade Média, segundo Bridgewater (2013), foi a criação da separação das armas por cabo e lâmina, sendo que anteriormente elas

⁶⁵ Uma marca dos jogos de 80 e 90, esta habilidade permite ao personagem pular ultrapassar em muitas vezes a altura de seu salto convencional e tem por objetivo alcançar áreas secretas.

⁶⁶ Segundo Cosgrave (2000), A Idade Média é o período conhecido pelo nascimento do sistema feudal na Europa e da burguesia. Foi um período de grande pobreza e de diversas guerras históricas, como a Guerra dos 100 anos. Foi marcada pela era dos cavaleiros de armadura brilhante.

eram constituídas apenas pela lamina com uma adaptação para ser empunhada. Assim como as armaduras, será construída uma divisão dentro do *game* dos materiais das armas. Elas serão encontradas em Madeira, Pedra, Ferro, Aço, Ossos e Elemental. Esta divisão tem como objetivo separar o poder de cada uma delas. Por exemplo, uma espada de madeira é mais fraca que uma de aço. O dano causado por elas dependerá de dois fatores: a porcentagem de dano que ela concede ao herói e a constituição criada pelo jogador do personagem. Isso quer dizer que se um jogador possui 10 pontos de dano, ao usar uma espada de madeira, que possui 1% de amplificação de dano base, quer dizer que o dano total do herói é de 11 ($10 + 1\% = 11$).

As armas terão peculiaridades dentro do jogo: o personagem inicia sua jornada com uma espada de ferro. Por ser um ex-soldado, ele possui certa habilidade com ela, portanto, pode atacar com diversas sequencias de golpes (combos).

Com as armas as quais ele não possui familiaridade, precisará descobrir como usar no decorrer do *game*, habilitando novos golpes de acordo com o quanto a usa (exatamente igual a familiaridade com as armaduras dos deuses (pág.121). A própria maneira que o personagem ataca mudará de acordo com arma que utilizará, variando também seus movimentos (uma arma enorme será visualmente mais lenta que uma arma pequena).

- **Madeira:** Material básico e rústico na construção de armas, possui um adicional baixo de amplificação de dano base. Armas que utilizam dano de impacto como clavas ou lanças, bem como armas de haste geralmente são feitas de madeira. Graças a sua ligação com a natureza, é o item mais usado para construção de cajados e varinhas usados por magos.
- **Pedra:** A pedra é um material ligeiramente melhor que a madeira. Machados, lanças e espadas estão entre as armas mais construídas com ele. Por serem bastante sensíveis a magia, seu principal uso se dá pela construção de runas, pequenos objetos onde são imbuídos poderes mágicos, que são transformados em brincos ou colares.
- **Ferro:** Material mais usado na construção de armas em geral. Sua maior característica é o custo benefício que possui. É usado para a construção da maioria das armas, que podem variar de machados a cajados.
- **Aço:** Construído a partir de uma liga metálica, resulta em um material mais leve e resistente. O aço é um dos melhores materiais para a construção de armas. Espadas e machados produzidos a partir deste material são as preferidas dos generais.
- **Ossos:** Apesar de estranho, o uso de ossos é bastante comum desde a antiguidade para a construção de armas, com eles podem ser construídas excelentes armas de corte e ótimos

cajados. Assim como as armaduras, as armas de ossos possuem um grande poder mágico. Seu maior defeito é a facilidade em quebrar: armas de ossos são extremamente frágeis.

- **Elemental:** São armas forjadas por grandes magos armeiros que as criaram com a intenção de derrotar o deus Caos a muitas eras atrás. Elas além de possuírem alto adicional de amplificação de dano, ainda apresentam propriedades como dano por queimadura ou congelamento.

Tanto armas quanto armaduras ao serem equipadas, serão visualizadas no personagem pelo jogador dentro do jogo. Tal conceito tem como finalidade aumentar a beleza estética do jogo e aumentar a interação dos jogadores com os objetos. Uma placa peitoral elemental flamejante, por exemplo, ao ser equipada, apresentará cores características do elemento fogo.

Caso equipe uma espada, ela aparecerá na mão do personagem e se for um machado, será um machado que o jogador visualizará, caso seja flamejante, as características do fogo aparecerão também.

4.5 Personagens principais, secundários e terciários.

Conforme detectado nas pesquisas e questionário, personagens são importantes para a um jogo de *videogame*. Segundo as informações obtidas, eles precisam ser carismáticos, lúdicos e possuir características marcantes, porém, é impossível reconhecer se o personagem criado será bem recebido pelo público. Apenas os testadores na fase de *verificação* (Metodologia de Munari utilizada neste projeto, pág. 55), concederão um parecer se lhes agrada os personagens do *game*.

Primeiramente foi elaborada uma maneira de situar os personagens centrais no contexto do jogo. Para encaixar os personagens ao *game*, é preciso que eles estejam envolvidos na trama. A motivação precisa ser convincente, pois se ela não for interessante o bastante, não convencerá o jogador de que as ações que ele pratica são importantes. Isso é desanimador tanto para o jogador quanto para os ilustradores, pois sem uma motivação adequada, as características mais marcantes dos personagens serão superficiais, monótonas e sem conteúdo.

Para resolver esta questão, a motivação do personagem principal foi criada com base no desenvolvimento da história, aproveitando-se da “confusão mental” que as armaduras causam

em seus usuários combinada com um trauma (um crime hediondo que não cometeu) e a procura por respostas. Tal motivação é também inspirada personagem *Kratos* do jogo *God of War* (pág. 47). O personagem principal não é um herói. Inicialmente ele apenas quer encontrar uma maneira de se livrar de suas aflições e com o desenrolar da trama, percebe que há muito mais em jogo do que apenas seus desejos egoístas.

A forma encontrada para representar a motivação e características do personagem, foi utilizar uma escrita em forma de narrativa, onde o personagem conta quem é e como é em um diário, livro no qual geralmente se descrevem passagens da vida sem restrições, medos ou vergonhas. A motivação do personagem é importante para o desenvolvimento do projeto pois será ela que dará todas as suas características a criação artística, vestuário, movimentos dentro do jogo e até a voz do personagem.

...Dia 28 de Maio, quarta-feira. Ano de 1458, segunda era de Equilíbrio.

...Era uma manhã como qualquer outra, eu estava na escola onde leciono história antiga para crianças há algumas semanas num vilarejo afastado da capital. O povoado parece não gostar muito de mim, posso ver isso nos olhos deles. As pessoas são desconfiadas, vivem murmurando quando passo e viram o rosto quando aceno, sei que um ex-soldado do exército de Pantanosa não é bem visto por ninguém, tirei muitas vidas nas guerras em que lutei, mais procuro a redenção desde que desertei. Eu também não confiaria em alguém que lutou por um Rei pomposo e megalomaniaco, mais sob a ameaça de sua mulher e filhos serem mortos, que escolha eu tinha.

Desertei quando aquele maldito enviou seu exército contra minha antiga vila, matando minha família inteira em sua “marcha pela conquista”, tentei protege-los, me rebelei contra o exército e quase morri. Então, fugi como um covarde e resolvi recomeçar. Bem, acredito que com o tempo eles se acostumarão comigo. Para falar a verdade, eu mesmo ainda não me acostumei com essa vida nova e sou atormentado todas as noites por sonhos com minha família.

A escola em que leciono é bastante antiga, devia ter sido uma mansão no passado. A biblioteca é imensa, tem até um porão trancado que descobri por acaso enquanto tentava limpar um pouco o local, acho que os antigos professores não gostavam muito de limpeza. Ainda preciso olhar esse porão, se tiver livros mais interessantes que os da ala principal, nossa!

As crianças, ao contrário dos adultos gostam muito de mim, algumas me chamam até de titio, é bacana, me deixa até meio constrangido. Ainda tenho que pegar o jeito.

...Dia 30 de Maio, sexta-feira. Ano de 1458, segunda era de Equilíbrio.

...Hoje resolvi abrir o porão antes de a aula começar, pela janela pude perceber que alguns de meus alunos já estavam chegando, mais a curiosidade foi mais forte do que o bom senso. Foi difícil, tive que quebrar a fechadura com uma barra de aço. Ao erguer o alçapão, notei que teria de descer uma escadaria velha e assustadora. Estava muito escuro lá embaixo, desci as escadas de pedra sólida e poeirenta. Graças a luminosidade vinda do alçapão, dava para ver os degraus com certa clareza, cruzei com tantas teias de aranha enquanto descia, que pensei que seria encurralado por uma aranha gigante.

Lá embaixo havia uma sala arredondada onde haviam várias estantes cheias de livros e pergaminhos muito velhos e carcomidos. Uma luz muito fraca que vinha de algumas frestas na pedra dava um pouco de luminosidade ao lugar. Algo que pareciam ser restos de tecido, não sei dizer ao certo, poderiam ter sido roupas um dia, se encontravam amontoadas em moveis velhos e corroídos que estavam jogados em um e outro canto. Ao que parece, quem saiu por último da biblioteca estava com muita pressa. Algo que chamava a atenção era uma linda caixa negra (fig. 85, pág. 131) com diversos entalhes e uma moldura prateada que ficava bem no meio da sala, estava em cima de um suporte entalhado de frente para um livro que estava no alto de um pedestal.

Tentado pela curiosidade crescente, não resisti e fui em direção a caixa, parecia que ela... ou alguém me chamava. A caixa estava trancada, fiquei surpreso com a riqueza de detalhes entalhada nela, ela parecia ser de metal rude, talvez ferro, mais era ricamente trabalhada com desenhos de batalhas e escritas em uma língua que eu não conhecia. Fiquei intrigado com o fato de nela não haver uma fechadura, simplesmente estava lacrada. Peguei-a e voltei as atenções para o livro, que assim como a caixa, era ricamente detalhado, a capa era muito grossa feita de metal e couro. Por incrível que pareça, ele não estava se desfazendo como todos os outros que preenchiam as estantes, estava muito avariado, mais ainda era possível ler parte de seu conteúdo.

Figura 85 - O baú misterioso



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Pequei-o e comecei a lê-lo, parecia ser escrito por alguém chamado Archimedes, Archibald... não conseguia entender, estava muito apagado... então percebi que havia me excedido em muito na hora, estava completamente atrasado. Peguei o livro e a caixa, fui em direção aos rústicos degraus e já pensava em mostrar aos alunos os belos tesouros guardados no porão da escola, porém, enquanto subia, ouvi estrondo muito forte, seguido por gritos de crianças.

Entrei em pânico, senti um arrepio gelado na espinha, subi as escadas correndo, o livro caiu da minha mão no caminho, cruzei a porta da biblioteca e o que vi me deixou estarecido: A porta da sala destruída, as crianças aterrorizadas chorando por todos os lados, muitas delas bastante feridas, haviam homens armados com facas e espadas revistando e destruindo tudo. Um deles, que parecia ser o chefe foi o único que pareceu ter me visto entrando pela porta da biblioteca, mais ele não olhava para mim e sim para a caixa. Ele chamou os outros, levantou a mão e apontou para ela, acredito que ele tenha dito algo, mais eu estava tão aterrorizado que não ouvi, apenas lembro de ter visto seus lábios se movendo.

Eu estava perplexo, congelado. Eles viraram-se para mim e vieram em minha direção, então uma de minhas alunas avançou chorando contra o chefe, ela batia em sua cintura aos prantos

falando alguma coisa, não conseguia ouvi-la, ele sequer olhou para ela, apenas levantou sua espada e a baixou. Num surto de fúria, parei de tremer, disparei contra ele, passei pelos outros e tentei atingi-lo com a caixa, mais de alguma forma ele me jogou contra a parede, bati nas prateleiras com força e cai com elas no chão.

Quase desmaiei de dor, quando recobrei os sentidos, percebi que a caixa estava do meu lado aberta e uma manopla brilhante estava na minha frente, algo me implorava para usa-la, “salve a todos, use-me, eu posso ajudar, você precisa de mim” ela sussurrou e eu a vesti. A última coisa que me lembro foram os gritos dos dois primeiros que estavam a minha frente. O chefe balançou a cabeça, olhou no fundo de meus olhos e saiu, deixando os lacaios para cuidarem de mim. Antes de perder os sentidos, vi que ele usava uma manopla também, era diferente da minha, mais ainda assim, parecia ser tão forte quanto a que eu acabara de vestir.

Mesmo inconsciente eu sentia que poderia partir uma montanha com as mãos, nunca senti tanta força, tanto poder. Acabei com eles, sai às pressas do que havia restado da escola e só então me dei conta da destruição. Ao finalmente recobrar os sentidos, percebi o que havia feito. A cidade estava em chamas. Corpos de homens, mulheres e animais por todos os lados. As crianças na sala de aula mutiladas, assassinadas. Aqueles que sobreviveram me culpavam, diziam que eu tinha a marca da destruição... a mão da destruição.

Me expulsaram do vilarejo. Não deixaram que eu pudesse me explicar... bem... mesmo que me deixassem eu não saberia o que dizer... mais uma vez precisei fugir feito um cão assustado, como fugi quando minha família foi morta. Mais uma vez não lutei o suficiente, mais uma vez fui impotente, um covarde... é isso que eu sou.

...Dia 08 de Dezembro, domingo. Ano de 1468, segunda era de Equilíbrio.

...Ainda sonho com aquele dia, anos já se passaram desde aquela maldita manhã. Não consigo retirar a manopla, parece que ela está presa na minha carne e ela fala comigo, acho que estou enlouquecendo. Em sonhos, vejo coisas que os outros usuários dela já fizeram, algumas coisas são abomináveis.... Ainda sou caçado pelos capangas daquele maldito que arruinou minha vida e por coisas piores: criaturas deformadas, feras assassinas, mercenários... há tempos não consigo simplesmente descansar por alguns dias em algum lugar quente. Caçado como um cão, precisei deixar minha vida pacata e voltar a ser um guerreiro.

...Dia 14 de Maio, segunda-feira. Ano de 1470, segunda era de Equilíbrio.

...Os sussurros aumentaram, já ouço essa coisa enquanto caminho como uma sombra, luto para não perder a sanidade, agora não passo de um andarilho enlouquecendo... já nem sei mais porque não me rendo e desisto logo da minha vida... porque ainda luto afinal? Sobreviver? Porque? Já não tenho mais nada...

...Dia 19 de janeiro, quinta-feira. Ano de 1471, segunda era de Equilíbrio.

...Finalmente eu entendi. Agora a voz em minha mente está clara para mim. Quando eu finalmente me entreguei, depois de uma luta feroz contra um grupo de criaturas sanguinárias, encontrei uma caverna onde me escondi. Eu pensava que morreria lá, então, apenas deitei-me no chão frio e aguardei a chegada da morte. A voz em minha cabeça voltou, mais dessa vez eu podia ver algo, era um ser, uma criatura poderosa que com certeza não era mortal. Ele me disse que se quisesse encontrar paz e respostas, deveria encontrar aquele que causou minha ruína.

...Eu acordei então, confuso e cheio de dúvidas, se quisesse descobrir algo sobre o que estava acontecendo, deveria fazer o que o ser na armadura me dissera... na verdade, isso já não me importa mais. Não consigo esquecer o rosto daquele que acabou com a vida de crianças inocentes, que acabou com uma vila de pessoas pacatas e trabalhadoras, mesmo que me culpem, eu sei quem é o responsável, se quero paz novamente, sei o que devo fazer.

...Dia 23 de janeiro, segunda-feira. Ano de 1471, segunda era de Equilíbrio.

...A voz me diz para voltar até a antiga vila, sei que pode ser apenas minha consciência me guiando até lá, mais se quero encontrar respostas, talvez encontre algumas no vilarejo. O antigo livro que encontrei com esta manopla ainda deve estar nas ruínas da escola e talvez alguém daquele povoado saiba o que ela é. Como já se passaram muitos anos, talvez tenham esquecido que eu sou. Vou começar minha busca por lá. Que os deuses me protejam...

A motivação do personagem principal estava terminada, porém, ainda não havia ficado claro muitas de suas características, tais como as características físicas, comportamentais e o até mesmo seu nome, o que dificultava a elaboração de esboços para ele. Além disso, os demais personagens principais também necessitavam de uma descrição detalhada, bem como de uma pequena descrição da motivação do porquê existirem no *game*. Portanto, uma descrição mais detalhada foi desenvolvida para cada um deles:

Alexander Tenebrion – Alexander (é uma referência a Alexandre O Grande⁶⁷), já o sobrenome Tenebrion quer dizer espírito das trevas, uma referência a sua facilidade em usar as armaduras dos deuses.

Filho de lavradores muito pobres, foi vendido como escravo para um senhor feudal muito rico. Para eles, uma vida de servidão como escravo era melhor que morrer de fome e frio.

Tenebrion foi criado pelas escravas do senhor que o comprou e quando completou 05 anos de idade foi levado para trabalhar na colheita de grãos. Aos 08, foi dado ao exército por ser muito franzino, onde serviu durante 10 anos. Quando as guerras acabaram ele foi dispensado.

Recomeçou uma nova vida numa pequena vila na cidade de Casmia, deixando seu passado para traz. Cinco anos depois, já possuía uma pequena casa, uma esposa e dois filhos, ele agora era um patrulheiro que circulava a cidade mantendo a paz e a ordem.

Em meio a mais um período de guerras, Alexander foi chamado novamente para servir seu antigo rei. Tenebrion negou-se a partir, atacando e derrotando os guerreiros que tentaram leva-lo a força. Ao saber da afronta, o Alto comandante do exército de Casmia foi pessoalmente ao seu encontro. Ele ameaçou de matar sua família caso não voltasse ao campo de batalha.

Sem alternativa, o guerreiro aceitou. Durante 8 longos anos Tenebrion serviu seu mais uma vez ao exército. Antes de retornar, seu pelotão ainda precisava queimar uma última vila. Como estava perto da cidade onde morava, Alexander foi até uma vila vizinha comprar alguns presentes para sua família, deixando o pelotão partir sem ele. Quando finalmente retornou para casa, descobriu que a vila que deveria ser queimada era a sua.

Ele tentou desesperadamente proteger sua família, mais eles já haviam sido mortos muito antes dele chegar. Tomado pela fúria, Tenebrion massacrou todos os atacantes que pode e fugiu. Ele acabou se escondendo em um pequeno povoado longe da cidade, com a intenção de se redimir dos erros do passado. Sob o pretexto de ser um mercenário aposentado que, graças ao conhecimento obtido nas suas viagens, poderia lecionar para as crianças.

Conde Razael Farlak – O nome Razael vem de uma brincadeira com o nome Azrael, o chamado anjo da morte, já Farlak é uma referência as palavras em inglês “*so far*” (tão longe), pela quantidade de fases que se deve passar até enfrentá-lo.

⁶⁷ Alexandre o Grande ou Alexandre Magno, é considerado um dos mais importantes conquistadores do mundo antigo.

Razael nasceu em uma família rica e poderosa. Desde pequeno usava seu poder e influência para ter tudo o que desejava. Casualmente acabou descobrindo sobre a existência das armaduras dos deuses ao encontrar antigos pergaminhos que falavam sobre o assunto na biblioteca particular de seu pai. O pai de Razael fora descendente de um dos guardiões da Sagrada Ordem de Casmia e ficou obcecado pelo poder das armaduras assim que leu os pergaminhos deixados por seus antigos parentes. Por muitos anos dedicou sua vida a encontrá-las, até que um dia descobriu o paradeiro de uma peça.

Era uma manopla, que por pouco não o levou à loucura. Aterrorizado com o que presenciara e fizera sob o controle da peça, a escondeu em sua mansão e nunca ousou contar a ninguém sobre sua existência. A obsessão do pai passara para o filho, que em sua vontade de descobrir mais sobre as armaduras, assassinara seu pai empurrando-o de uma escada por ele não ter lhe dado os livros que falavam sobre as armaduras.

Graças as anotações do pai, Razael descobre que uma manopla se encontra dentro de sua própria mansão. Assim que a vestiu, sentiu o poder que dela emanava. Tal poder o instigou ainda mais a procurar por partes das armaduras. Sua manopla lhe mostrava o caminho para as demais partes das peças, enquanto vagarosamente o consumia, levando-o a loucura.

Por anos ele perseguiu, torturou e matou aqueles que possivelmente poderiam saber da localização de qualquer nova parte que fosse.

Ele encontrou todas as partes da armadura do Caos e foi consumido por ela no processo. Agora Razael é praticamente o Avatar desta divindade, que mais uma vez deseja escravizar a civilização e sugar a energia da terra para saciar sua fome eterna. Ele passa todo seu tempo atrás das demais armaduras controlando seus portadores, seja por medo ou devoção, com promessas de riqueza ou os matando e entregando as peças para seus guerreiros mais confiáveis. Ele sabe que a única maneira de o deter seria o renascimento dos outros Avatares e por isso precisa encontrar e controlar todas elas.

Com o cargo de Alto General do Rei de Casmia, Razael comanda o Império de Casmia em nome do Rei, um velho acabado completamente corrompido por Razael. Ele conquistou tal posto graças a influência e poder de sua família, Ele pode fazer o que bem entende e é livre para ir a qualquer lugar do continente sem ser questionado.

Ester de LeBroá – Seu nome foi baseado na figura bíblica Ester, que salvou o povo hebreu da destruição, já o sobrenome Lebroá vem do filme estrelado pelo ator de filmes de ação

Jean Claude Van Damme “Desafio Mortal”, em que ele é um lutador de nome francês Christopher Dubbois (chamado no filme de “Cristofer Duboá”) e também uma brincadeira com o nome do tradicional bolo brasileiro chamado de Broa.

Desde pequena Ester já se mostrava extremamente dócil e bondosa. De família rica, seu pai era um mercador de antiguidades e sua mãe uma médica muito talentosa. Quando jovem, contrariando o que a maioria de seus parentes e amigos imaginava, despertou sua natureza exploradora e começou a ajudar seu pai. Foi lhe ajudando que descobriu mais sobre seu passado. Ela é uma descendente da nobre linhagem de Archibald Mirades, um dos mais poderosos membros da extinta Ordem Sagrada de Casmia.

Tão logo descobriu sobre seu antepassado, iniciou o treinamento como um membro da Ordem. Sua natureza bondosa a impedia de ser uma guerreira formidável, mais era excelente com os livros e conhecimento arcano. Durante seu treinamento, conheceu os mais valorosos guerreiros e seres de poderes incríveis. Foi também nessa época que conheceu Razael, o homem que matou seu pai enquanto protegiam uma parte da armadura. Ela conseguiu fugir, levando consigo a valiosa peça.

Por anos ela guardou sozinha o esconderijo da armadura que lhes foi incumbida dentro da antiga mansão de Archibald, que anos depois foi transformada em uma escola. Porém, um homem acabou encontrando a armadura e a vestindo por acidente. Antes que pudesse fazer alguma coisa a respeito, Razael a encontrou. Tomada pela fúria, ela atacou o assassino de seu pai, esquecendo-se de sua missão. No meio da batalha o rapaz fugiu, depois de atacar e matar vários lacaios de Razael.

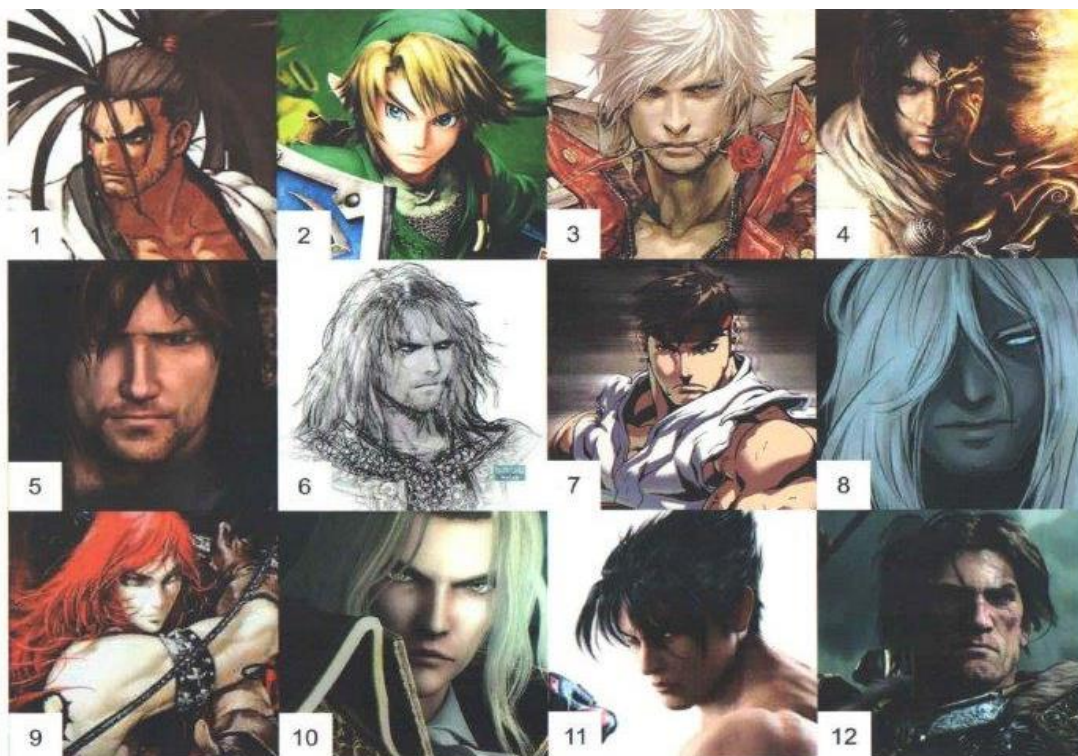
Desde então, ela procura pelo homem misterioso que está com a peça e tenta impedir que mais delas caiam nas mãos de Razael. Ela é a última integrante viva da Ordem Sagrada de Casmia.

Como reforço visual para a elaboração dos personagens, foi criada uma pequena experiência com base no questionário e na pesquisa, pois descobriu-se que personagens que impressionam visualmente, geralmente são mais lembrados pelo público. A experiência consistia em apresentar a pessoas que não jogam *videogame*, três quadros com doze personagens cada um. Para cada quadro, doze rostos de personagens diferentes e um quadro para cada personagem principal da trama foi apresentado. Os entrevistados foram submetidos a observação de cada quadro durante 3 segundos e após este período, eles precisavam dizer rapidamente qual deles mais chamou a atenção.

O motivo pelo qual os entrevistados não deveriam jogar *videogame*, era pelo fato de que essas pessoas são seriam influenciados por algum personagem que conhecesse e gostasse. Já o curto intervalo de três segundos para a análise dos quadros, teve como intenção prender o entrevistado em detalhes que mais lhe chamasse a atenção. No total, os quadros foram apresentados a 50 pessoas da cidade de Venâncio Aires-RS.

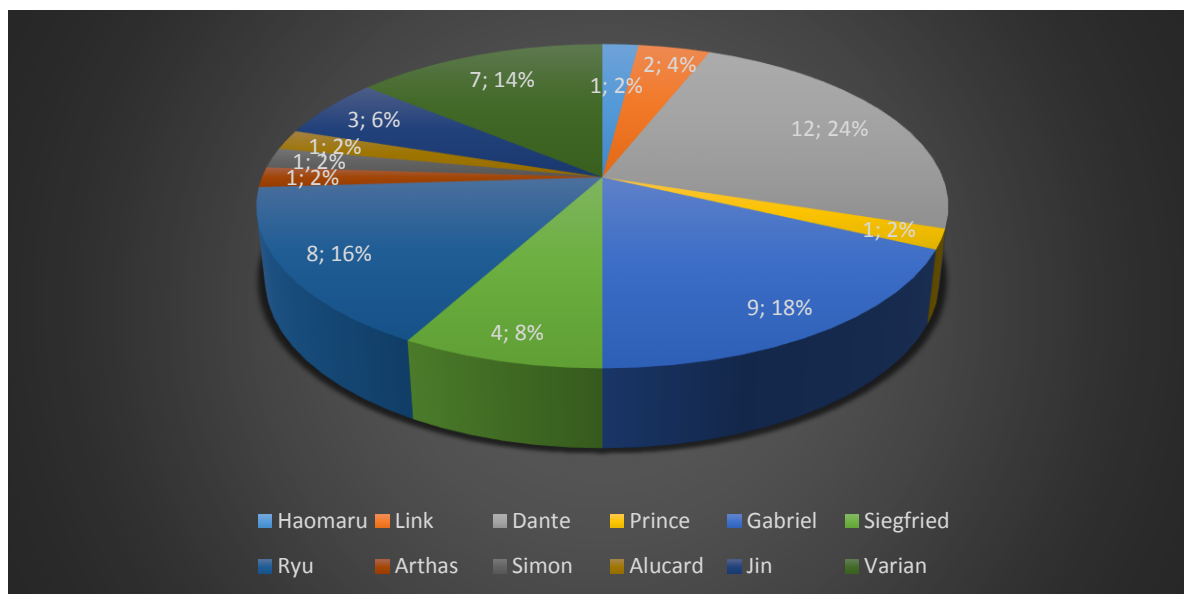
O quadro 1 (fig. 86, pág. 137) é composto apenas de protagonistas de diversos jogos diferentes, todos eles escolhidos pelas diferentes características que apresentam uns dos outros e por seu reconhecimento dentro do universo dos *games*. Na ordem de numeração das figuras, os personagens são: *Haomaru (Samurai Showdown)*, *Link (The Legend of Zelda)*, *Dante (Devil May Cry)*, *Prince (Prince of Persia: Sands of Time)*, *Gabriel Belmont (Castlevania: Lords of Shadow)*, *Siegfried (Soul Calibur)*, *Ryu (Street Fighter)*, *Arthas (World of Warcraft)*, *Simon Belmont (Castlevania)*, *Alucard (Castlevania: Symphony of the Night)*, *Jin Kazama (Tekken)*, *Varian Wrynn (World of Warcraft)*. O resultado da pesquisa servirá de apoio para a elaboração do herói do *game* e é demonstrado na figura 87 (pág. 138):

Figura 86 - Os heróis



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Figura 87 - Demonstra a quantidade de votos por personagens protagonistas



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Conforme apontado na figura 87, os personagens que mais chamaram a atenção dos entrevistados foram *Dante*, *Gabriel Belmont*, *Ryu* e *Varian Wrinn*. Após uma análise, pode-se apontar semelhanças compartilhadas por estes personagens: os olhos são muito expressivos e demonstram confiança e austeridade. Os cabelos são desgrenhados e em vários deles nota-se que possuem cicatrizes. A barba malfeita aparece em quase todos eles, dando-lhes uma aparência de “desleixo”.

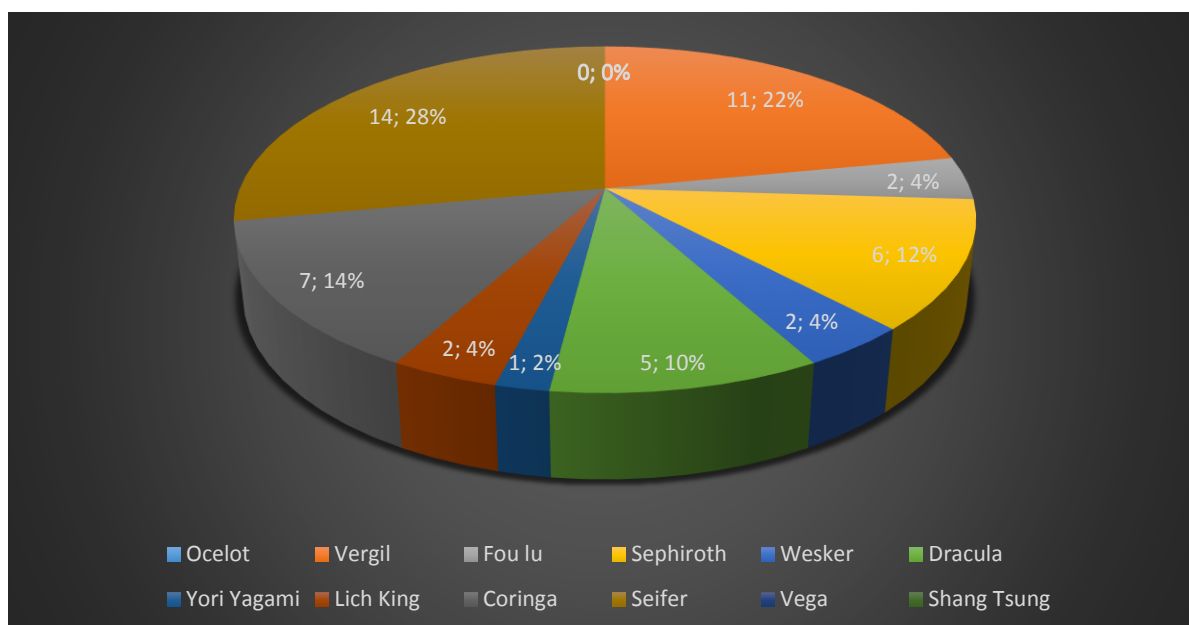
O quadro 2 (fig. 88, pág.139) é constituído apenas de antagonistas de diversos jogos, todos eles escolhidos por terem feito muito sucesso no mundo dos *games*, alguns deles aliás, rivalizando com os próprios protagonistas dos jogos em que estão, bem como pelas diferentes características que apresentam uns dos outros. Na ordem de numeração das figuras, os personagens são: *Ocelot (Metal Gear)*, *Vergil (Devil May Cry)*, *Fou Lu (Breath of Fire)*, *Sephiroth (Final Fantasy VII)*, *Albert Wesker (Resident Evil)*, *Dracula (Castlevania: Lords of Shadow)*, *Yori Yagami (The King of Fighters)*, *Lich King (World of Warcraft)*, *Coringa (Batman: Arkham Asylum)*, *Seifer (Final Fantasy VIII)*, *Vega (Street Fighter)*, *Shang Tsung (Mortal Kombat)*. O resultado da pesquisa servirá de apoio para o vilão mais importante do *game* (não significa que ele seja o último do jogo) e é demonstrado na figura 89 (pág. 140).

Figura 88 - Quadro dos vilões



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Figura 89 - Demonstra a quantidade de votos por personagens antagonistas



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

De acordo com a figura 89, os personagens mais interessantes para os entrevistados foram *Seifer*, *Albert Wesker*, *Coringa* e *Sephiroth*. Após uma breve análise, é possível dizer que o rosto e olhos dos personagens são em sua maioria sombrios e expressivos. Quase todos têm

cabelos curtos e possuem franjas. Os rostos são lisos e a pele pálida, demonstrando certo ar de nobreza.

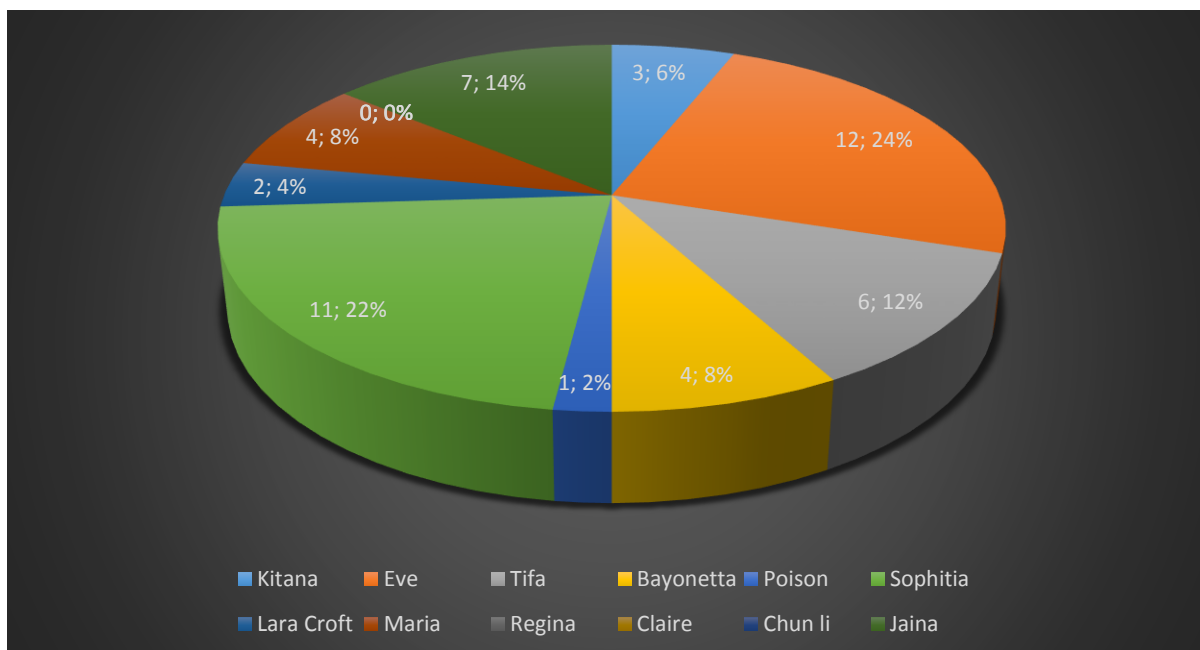
O Quadro 3 (fig. 90) é constituído apenas de personagens femininas de diversos jogos diferentes, todas elas escolhidas por terem feito muito sucesso em seus papéis, bem como pelas diferentes características que apresentam umas das outras. Na ordem de numeração das figuras, as personagens são: *Kitana (Mortal Kombat)*, *Poison Ivy (Batman: Arkham Asylum)*, *Tifa (Final Fantasy VII)*, *Bayonetta (Bayonetta)*, *Poison (Final Fight)*, *Sophitia (Soul Calibur)*, *Lara Croft (Tomb Raider)*, *Maria (Castlevania: Symphony of the Night)*, *Regina (Dino Crisis)*, *Claire Redfield (Resident Evil)*, *Chun-Li (Street Fighter)*, *Jaina Proudmore (World of Warcraft)*. O resultado da pesquisa servirá de apoio para a criação da personagem que irá interagir com o herói do *game* e é demonstrado na figura 91 (pág. 141):

Figura 90 - Personagens femininos



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Figura 91 - Demonstra a quantidade de votos por personagens femininos

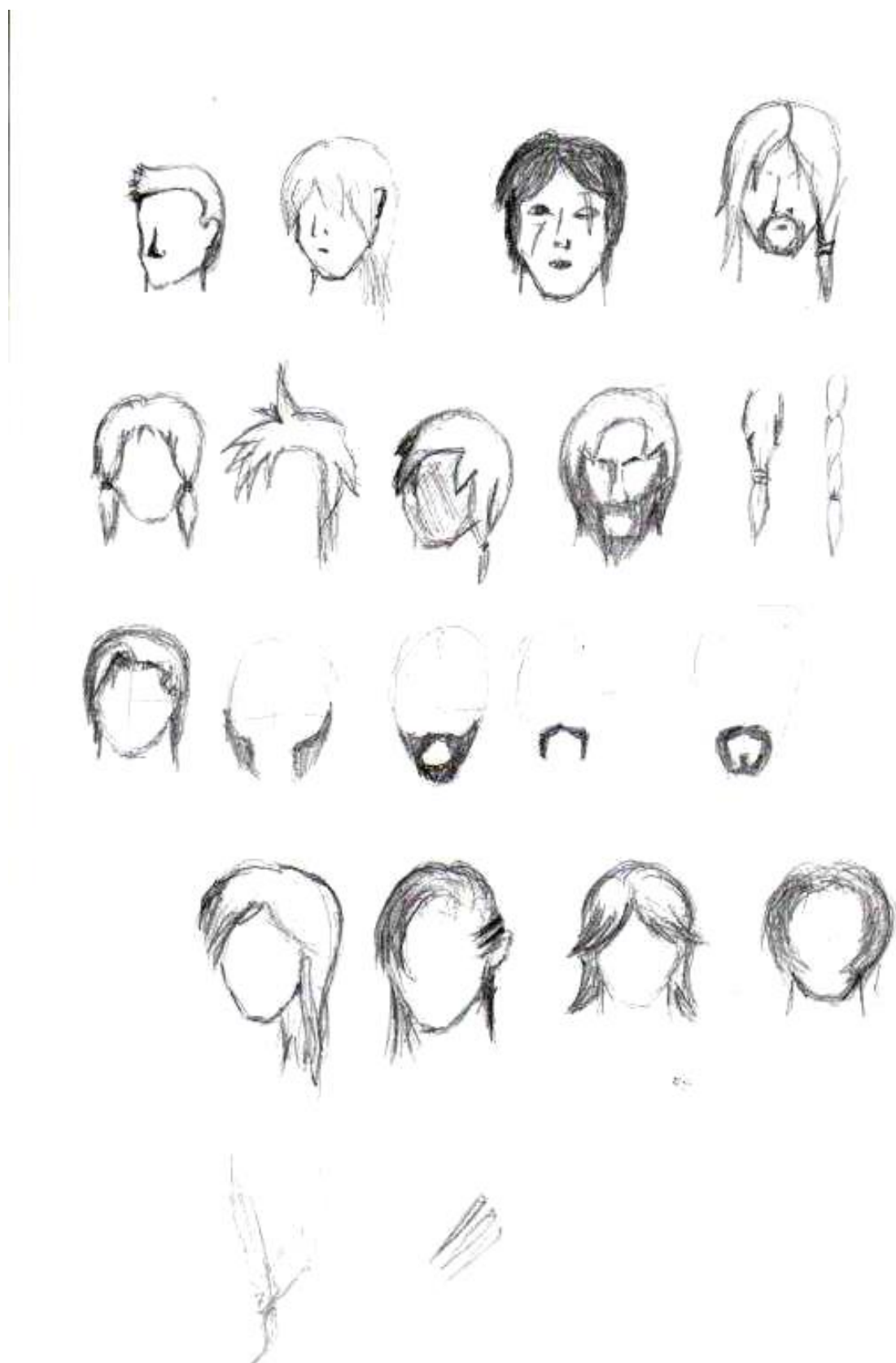


Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

De acordo com a figura 91, as personagens que mais interessaram os entrevistados foram *Poison Ivy*, *Sophitia Alexandra*, *Jaina Proudmore* e *Tifa Lockhart*. Após uma breve análise, foi possível apontar as seguintes semelhanças entre elas: Olhos grandes e expressivos, os cabelos longos, os rostos lisos, sem marcas e a pele clara. Algo interessante é que todos eles são bastante “femininos”.

Junto da motivação, descrição e resultado dos gráficos, os esboços dos personagens (fig. 92, pág. 142) foram criados, e após uma breve contemplação, já com nomes definidos Alexander Tenebrion (fig. 93, pág. 143), Ester LeBroá (fig. 94, pág. 144) e Conde Razael Farlak (fig. 95, pág. 145), finalmente foram finalizados.

Figura 92 - Esboços dos personagens



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Figura 93 - Arte conceitual de Alexander Tenebrion



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Figura 94 - Arte conceitual de Ester LeBroa



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Figura 95 - Arte conceitual de Conde Razael Farlak



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

O jogo será povoado também pelas mais diversas criaturas. Estas aparecerão em todo o decorrer do *game* para aumentar a sua dificuldade, diversão, ensinar atrapalhar o jogador em sua jornada. Porém, ao contrário dos personagens centrais do jogo, estes carecem de menos atenção para a sua criação. São menos trabalhados que os personagens principais e inspirados apenas nos cenários em que estarão dispostos.

O Bestiário traz uma lista com todos os inimigos do jogo e uma breve descrição de cada um deles. Eles serão separados por secções e mostram as criaturas, suas variações e particularidades, bem como algumas ilustrações.

Classe dos insetos:

Besouros: São criaturas que possuem um exoesqueleto, ou seja, seus ossos estão na parte externa do corpo, formando uma carapaça extremamente resistente. São comedores de folhas e cascas pacíficos e territoriais, que atacam apenas ao se sentirem ameaçados, para proteger seus domínios e se aproximarem dos seus enormes ninhos. Vivem em colônias enormes em que se ajudam mutuamente. São desprovidos de inteligência. Os mais encontrados no *game* são:

Besouros Reia: Do tamanho de um cachorro grande, tem diversas cores como verde, vermelho, azul e preto. De pernas grossas e apesar de ter asas, é incapaz de voar.

Besouro Touro: Este besouro é muito parecido com o Reia, a diferença vem de seu tamanho, que é um pouco mais grande e forte. Mais a característica que mais o difere de seus primos, é o enorme chifre em seu nariz. Ele pode usar investidas para atacar, e pode empalar um homem sem dificuldades. É extremamente agressivo.

Pinçante: Um pouco menor que seus primos besouros, possui um par de pinças serrilhadas assustadoras acopladas as mandíbulas, que usa para derrubar ou cortar pequenas árvores e arbustos, bem como partir seus inimigos ao meio quando necessário. Pode ficar sobre duas patas para intimidar seus inimigos.

Pinçante Anão: É menor ainda que o Pinçante e se difere dele por dois motivos: pinças ainda maiores desproporcionais ao seu corpo e pode voar.

Escaralhante: Assustador, territorial, extremamente agressivo e... carnívoro! Ele devora qualquer coisa que estiver ao seu alcance, inclusive seus parentes. Esse inseto assustador é um caçador voraz e só obedece a rainha da colmeia. Tem o tamanho de um Besouro Touro, seu corpo é liso e possui mandíbulas um pouco menores que as do Pinçante. Seu corpo é alongado e seu abdômen termina em um ferrão venenoso letal.

Escaravelho de Fogo: Os escaravelhos são os mais comuns e numerosos dos insetos, operários, apesar de fortes são frágeis e trabalham sem parar para alimentar a colônia ou proteger os arredores do ninho. São encontrados em cores que variam em vários tons de laranja.

Escaravelho Tigre: Mais um carnívoro! Apesar de menor e mais frágil que seu primo Escaralhante, o Escaravelho Tigre pode usar suas asas atrofiadas para saltar sobre suas presas. Além disso, possui uma arma letal: o cuspe ácido! Além de cuspir ao ser atacado, pode liberar a substância pelas aberturas que possui em seu corpo para ferir seus inimigos.

Besouro Negro: Similar ao Besouro de Fogo, este inseto perigoso é extremamente venenoso e pode soltar uma nevoa de gás quando se sente ameaçado.

Besouro Dourado: Vive nas copas das árvores comendo as folhas mais altas, é bastante pacífico, frágil e pode voar. O problema? Ataca em bandos.

Larvas: A forma inicial dos besouros e escaravelhos. Vorazes essas criaturas evoluem à partir de sua alimentação e são moldados conforme as necessidades da colônia.

Yagaria, a rainha do Enxame: A gigantesca e poderosa rainha, Yagaria comanda todos os besouros e escaravelhos. Não se sabe ao certo como é a aparência da Rainha, porém, os poucos que sobreviveram para contar, dizem que ela é enorme, possui um corpo mole e se assemelha muito com as esfomeadas larvas que produz, tem pinças poderosas e a cabeça é protegida pelo exoesqueleto.

Kakuto, o Senhor dos Escaravelhos: Depois de intensos combates os anos moldaram este enorme Escaravelho Tigre no Alfa da colmeia. Muito maior, agressivo e poderoso que os demais, vaga pelas florestas e pântanos protegendo os arredores das colmeias e claro: seu covil.

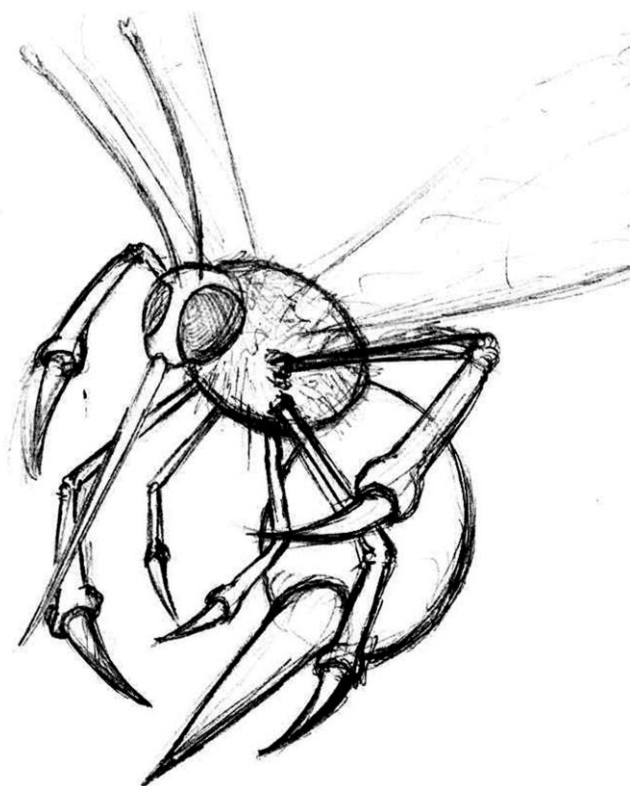
Mosquitos: Ao falar nesta peste, se pensa em enxames de pequenos e irritantes seres zumbidores extremamente pequenos e frágeis, porém, o continente é o abrigo de seus parentes distantes que são muito piores. Assim como seus primos citados acima, são igualmente frágeis e irritantes, porém, enormes. Alguns chegam ao tamanho de um gato. Tanto machos quanto fêmeas sobrevoam os pântanos, florestas e lagos em busca de criaturas para se alimentar de seu sangue:

Agulha da Rainha (fig. 96, pág. 148): Este monstruoso mosquito possui tal nome pois foi criado a partir de uma lenda: Após seu marido ter partido para a guerra e nunca mais ter retornado, uma rainha de um reino distante enlouqueceu de dor pela perda. Seu marido sempre dizia que quando retornasse, subiria pela janela do castelo e a pegaria nos braços. Impulsionada pela promessa, ela sempre deixava a janela aberta. Certa noite, de fato alguém ou alguma coisa a

esperava na janela. Sem hesitar a rainha correu para seus braços, mais o que ela encontrou não foi seu rei e sim um monstruoso mosquito, que a arrarou e sugou todo o seu sangue até a que não restasse uma gota em suas veias.

Este mosquito possui patas extremamente grandes que terminam em ganhos, que usa para se agarrar em arvores e nas suas presas. É equipado com um ferrão venenoso na cauda e um bico em forma de funil com uma saliva que desobstrui a sua passagem ao penetrar a vítima. Os machos são menores que as gêmeas e menos agressivos também.

Figura 96 - Esboço de mosquito Agulha da Rainha



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Garraspinho: Um mosquito enorme que possui patas menores que o Agulha da Rainha, porém, seu ferrão venenoso na cauda pode ser lançado como se fosse um dardo venenoso em suas presas. Ao ser atingida, a vítima fica paralisada, dando tempo de sobra para o Garraspinho ir até ela e sugar quanto sangue quiser.

Valiantador: O terror dos incautos, esse mosquito assustadoramente grande habita a Área de Pantanosa e ataca qualquer coisa que encontre pelo caminho. Dizem que é ela a criatura das lendas que criaram o nome de sua espécie (Agulha da Rainha).

Aracnídeos:

Essas criaturas de seis a oito patas extremamente venenosas, vorazes e territoriais estão espalhadas por todo o continente, possuem tamanhos e cores variados.

Aranha Negra: A mais comum, pode ser encontrada aos montes pelo continente. Venenosa como todas as outras, usa emboscadas e a sua teia para prender seus inimigos.

Aranha Tecedeira: Uma caçadora formidável que consegue lançar uma bola de teia em suas presas para prendê-los. Essa vantagem faz com que ela possa capturar presas bem maiores que ela.

Aranha Boca de Fogo: A caçadora mais bem preparada de todas as aranhas do continente: Presas grandes e poderosas, pernas grossas e fortes, vários olhos grandes para calcular os pulos precisos que dá em cima de suas presas incautas. Essa criatura tem este nome por possuir as presas e a boca vermelha alaranjada e por seus pelos causarem um dor urticante que simula uma espécie de queimação aguda em suas vítimas.

Aranha Laranja: De cor alaranjada, é encontrada em desertos e zonas de calor intenso. Têm pernas finas, é pequena, possui o corpo achatado e usa de seu aspecto “fininho” para surpreender suas vítimas lançando rajadas de veneno, como se fosse uma atiradora de elite camuflada do mundo das aranhas.

Aranha Fantasma: Têm esse nome pela cor acinzentada que possui, viver em cemitérios em buracos que cava e por surpreender suas vítimas com uma velocidade impressionante. Essa aranha é muitas vezes confundida com pedras a noite, por ser extremamente atarracada e ficar “amontoada” completamente imóvel quando está fora de sua toca.

Marbula Presa Sedenta: Dona de um covil assustador, uma caverna-armadilha cheia de tuneis e teias pegajosas no deserto que ela mesmo construiu durante anos. Esse macho da espécie Fantasma, é extremamente territorial e não perdoa nada que entre em seus domínios. Pelo tamanho e habilidade na caça, dizem que deve ter centenas de anos e as únicas informações que possuem dessa criatura, são baseadas em seus antigos esqueletos, que descarta ao ficar ainda maior.

Escorpião Rabo-de-Lança: Uma versão maior dos escorpiões tradicionais já conhecidos na região: oito patas, sendo que duas são adaptadas com pinças dentadas enormes que servem para agarrar suas vítimas, corpo alongado e resistente, cabeça pequena e um par de olhos pouco desenvolvidos, a cauda termina em uma agulha, que usa para empalar suas presas até a morte.

Esta espécie de escorpião curiosamente não possui veneno e mata suas vítimas com as estocadas de sua cauda.

Escorpião de Fogo: De pele alaranjada, é um dos mais temíveis caçadores das Montanhas Caligem. É extremamente resistente e completamente imune ao fogo. Seu veneno é muito perigoso e não tem cura.

Escorpião Pinça Negra: Dentre os escorpiões, este é o mais perigoso de todos. Mais ágil, venenoso e agressivo de todos da espécie, é facilmente reconhecido por ter as pinças e ponta da cauda na cor negra.

Classe dos Repteis:

Essas criaturas de sangue frio não têm pena de suas presas e as matam sem pensar. Dentre elas destacam-se as cobras e os crocodilos.

Cobra Cuspidora: Esta cobra é extremamente perigosa e pode ser encontrada em quase todas as partes do continente. O que a diferencia das demais é sua habilidade de cuspir veneno.

Cobra Fantasma: Assim como a Aranha fantasma, esta cobra é conhecida por ser uma caçadora habilidosa e extremamente rápida. Além de venenosa, pode escalarar árvores e simplesmente se jogar em cima de suas presas.

Cobra Língua Veloz: Uma habilidade incomum desta cobra é o fato de ela ter uma língua extremamente cumprida e cheia de pequenos espinhos ocos cheios de veneno, que usa para chicotear suas presas.

Cobra Língua de Fogo: Uma cobra muito comum em áreas quentes. É caracterizada por ter coloração marrom, em geral pequenos chifres na cabeça e a língua laranja.

Cobra Coleira Branca: Esta cobra não possui veneno, é extremamente grande e usa o esmagamento para matar suas vítimas. Tem esse nome por causa de sua coloração: possui uma espécie de coleira branca abaixo da cabeça.

Cobra Cabeça da Loucura: Tem esse nome por causa de seu aspecto e picada. Ela tem coloração negra e tons de roxo, olhos amarelos ou vermelhos, menor que a maioria de suas parentes e extremamente ágil. Possui uma série de espinhos pelo corpo, em especial na cabeça. Sua picada causa uma dor extrema e em muitos casos leva aquele que foi picado a loucura.

Armacobra: Seu veneno não é forte o suficiente para matar suas presas, porém, é o suficiente para debilitá-las enquanto ela esmaga seus corpos. Esta cobra possui uma série de placas ósseas externas que funcionam como uma excelente proteção e ajudam a esmagar suas vítimas. É a maior entre todas as espécies de cobra conhecidas e a mais temida também. Já foram encontrados exemplares de mais de 30 metros de comprimento!

Armada: Esta Armacobra centenária gigante e majestosa, cresceu de maneira desproporcional ao se alimentar de diversos povos e criaturas em todo o território próximo da Velha Casmia e Pantanosa quando jovem. O falecido rei da Velha Casmia e o Rei Sem Nome uniram forças para acabar com tal criatura. Em uma caçada que durou diversos dias, o réptil foi encurralado em uma caverna nas Montanhas Caligem. Como todos os guerreiros que entravam na caverna não retornavam, os reis decidiram lacrar a entrada da caverna na esperança de soterrá-la. O imenso animal, sem saída acabou hibernando. Após anos confinada, acabou acidentalmente sendo libertada por uma criatura tão horrível e poderosa quanto ela: o Mug Anciã. Ele criou uma enorme rede de túneis por entre os vulcões e acabou abrindo por dentro de um vulcão, a caverna de Armada. Depois de muitos anos, ela ainda guarda a entrada de sua caverna e protege aquele que a libertou, mesmo que por acidente.

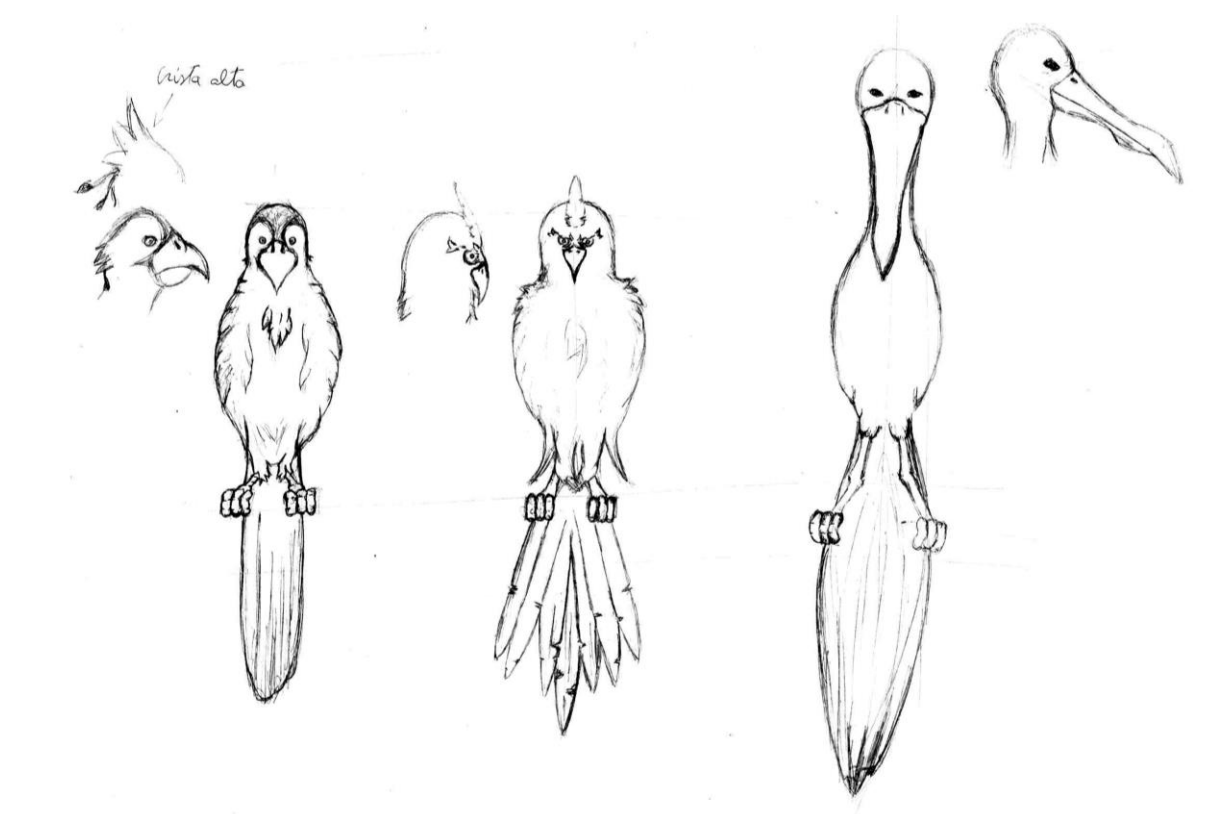
Crocodilo Amarelo: Um crocodilo bastante comum em água salgada e podem ser encontrados no Arquipélago das Gaivotas Amarelas, o que explica seu nome. É bastante grande, chegando a 5 metros de comprimento, tem presas enormes e se alimenta basicamente de peixes. Sendo bastante calmo fora da água.

Aberrante: O mais perigoso dos crocodilos, esta espécie habita os pântanos, é incrivelmente grande e forte, já se encontraram animais com mais de 12 metros e acredita-se que podem existir exemplares muito maiores! Sempre com fome, eles ficam à espreita de qualquer coisa que se aproxime do leito dos rios para surpreendê-los, abocanhá-los e arrasta-los para o fundo da água, onde pode devorá-los em paz. Esta espécie é bastante conhecida por devorar outros de sua espécie.

Dentiscador: Possui os maiores dentes dentre os crocodilos, chegando a ponto de alguns rasgarem a pele e ficarem visíveis por entre a carne da boca. São menores e preferem viver em bandos organizados, atacando qualquer coisa que se aproxime de seus domínios em água doce.

Classe dos Pássaros (fig. 97, pág. 152):

Figura 97 - Esboço de pássaros diversos



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

As criaturas voadoras que povoam os céus do continente, são cobertas de penas e seus ossos são ocos, o que lhe dão maior leveza. Algumas são belas, coloridas e seu canto é um alívio para os ouvidos. Outros, são pragas assassinas e portadoras de doenças.

Coruja Negra: Uma caçadora noturna, agarra qualquer coisa menor que ela para se alimentar. Estas aves nunca haviam atacado humanos, mais algumas delas passaram a ter tal comportamento e ainda não se sabe o motivo.

Pássaro Bico-de-Âmbar: Um comedor de frutas colorido que possui um bico enorme avermelhado que é muito parecido com uma pedra. Apesar de não atacar, é usado por tribos de pigmeus como uma espécie de alarme contra invasores graças ao seu canto estridente e alto. Encontrar um desses numa floresta é sinal de perigo!

Poda Fruta: Com o bico forte como uma navalha, mesmo com uma dieta de frutas e folhas, este pássaro é extremamente territorial e defenderá seu ninho até a morte.

Pássaro Bico de Broca (fig. 98): Um carnívoro que usa seu bico pontudo e enorme para abrir ninhos, arvores e a barriga de suas vítimas. Ele é tão perigoso que nem mesmo aves de rapina como águias, entram em seus territórios.

Figura 98 - Esboços do pássaro Bico de Broca



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Corvo: Figura comum onde haja comida fácil e carne em decomposição. Estes pássaros de coloração escura, habitam em geral cemitérios e mesmo que gostem de carniça, são bons caçadores e atacam em bandos coordenadamente quando se sentem ameaçados ou quando estão com fome.

Gaivota Amarela: Encontrada aos montes no arquipélago que ganhou o nome graças a estes eles, são aves marítimas que se alimentam de peixes e ficam extremamente agressivas quando alguma coisa se aproxima de seus ninhos.

Yor, a Ave Gigante: Criado a partir de um Pássaro Bico de Broca usado como experimento por uma junta de magos poderosos, esta magnífica ave protege seus domínios com afinco. Ninguém ousa se aproximar de seu covil e os druidas e xamãs que habitam as redondezas de seu ninho acreditam que ela seja a reencarnação de algum deus. Dizem que seu bater de asas pode causar tufões, ela pode produzir tempestades e chamar raios com seus assovios.

Classe dos Elementais:

Essas criaturas são criações de magos que tentaram manipular os espíritos vivos presentes nos elementos. Na verdade, os elementais foram corrompidos por magia quando os magos ainda tentavam manipular as forças elementais. Estas criaturas de pura magia, são hoje seres deturpados e violentos que vivem com medo e raiva. Alguns xamãs tentam compreender e acalmar essas criaturas, muitos deles acabaram se tornando inclusive mestres na manipulação destas criaturas, criando um vínculo não de controle, mais sim de amizade com elas.

Elementais do Fogo: Os mais devastadores e raivosos dos elementais, essas criaturas são as menos inteligentes e as mais impulsivas de sua raça. Elas atacam sem pensar duas vezes, especialmente se a criatura em questão apresentar poderes mágicos. Foram os seres mais torturados em quantidade quando os magos tentaram manipular os elementais. Podem atacar corpo a corpo ou lançar enormes rajadas de fogo contra seus inimigos. Preferem viver próximos de vulcões e regiões de clima quente.

Elementais da Água: Mais inteligentes, apesar de partilhar do mesmo ódio por manipuladores de magia, são menos agressivos e vivem geralmente em praias, onde podem permanecer próximos a água. Podem disparar violentas rajadas de água em seus inimigos ou conjurar uma chuva curativa em seus aliados.

Elementais do Ar: Dispersos, intratáveis, descontrolados. Podem matar ou sorrir, assim são estes elementais. Sempre mudando sua forma, quando os magos tentaram domá-los praticamente acabaram desistindo devido à natureza destas criaturas. Fortemente ligados a natureza, preferem viver nas florestas ou em campos abertos. Dentre suas habilidades, podem disparar rajadas de ventos cortantes, criar turbilhões e tornados de ar ou simplesmente retirar o ar de algum ponto específico, matando seus inimigos por asfixia.

Elementais da Terra: Os mais centrados e práticos. São bastante calmos, porém, muito parecidos com os elementais do fogo quando irritados. Bastante resistentes, preferem encarar uma briga com ataques corpo a corpo ou simplesmente jogando uma pedra enorme no inimigo.

Elementais da Lava: Criados a partir de magia dos magos, estas criaturas feitas com a fusão de elementais da terra e do fogo, são extremamente violentos e resistentes. Podem lutar atirando pedras ou lançando bolas de magma em seus adversários, que são literalmente qualquer coisa.

Elementais do Gelo: Completamente imprevisíveis, estes seres criados pelos magos à partir de uma fusão de elementais da água e do vento, podem arrasar montanhas e povoados sem motivo

algum. Preferem viver em locais gelados, onde se sentem à vontade para criar... bonecos de neve!? E também avalanches.

Mandibóra: Este elemental de Lava incontrolável que reside nas Montanhas Caligem, vive próximo de uma antiga estrada que leva a sub-fase “área dos vulcões”, onde construiu seu covil. Esta criatura, completamente insana e poderosa foi o resultado de uma tentativa fracassada de controlar um elemental e fortalece-lo para usá-lo em uma guerra.

Classe das Plantas:

Quem diria que uma flor poderia ser perigosa? Há diversas plantas carnívoras espalhadas pelo continente, elas devoram qualquer coisa que se aproxime delas, seja derretendo suas vítimas com veneno corrosivo ou esperando que seu suco gástrico os dissolva.

Lírio da Morte: Uma planta muito bela que possui a forma de um copo. Sua cor é branca por fora e por dentro é vermelha. Possui um cheiro forte de carniça, que é uma estratégia para atrair presas. Assim que alguma coisa chega perto dela, a planta espirra um gás venenoso extremamente poderoso que mata qualquer coisa que inalá-lo em minutos. O pior é que estas plantas vivem em grupos enormes e seu veneno é liberado por qualquer vibração próxima a planta, ou seja: uma nuvem de gás toxico constante está sempre presente nesses gigantescos canteiros.

Abraço de Sangue: Esta planta espalha suas raízes por vários metros de onde sua flor central está. Como uma teia de aranha inteligente, assim que alguma coisa toca uma raiz, ele se enrosca na vítima e as raízes que estiverem próximas se aproximam e se enroscam também. Após agarrar a presa com firmeza, as raízes se retraem e arrastam a vítima, que já foi esmagada até a morte para dentro da flor, que é o aparelho digestivo da planta.

Abraço de Sangue Gigante: Acredita-se que seja uma versão maior que a Abraço de Sangue, mais na verdade, são apenas as raízes de Biolatente.

Biolatente: Esta planta carnívora voraz é da espécie Abraço de Sangue e vive na Floresta Outonal. Para se ter uma idéia do tamanho desta planta, muitas criaturas confundem as raízes desta dela com os galhos de árvores, o que as leva fatalmente a morte. O estranho é que ninguém sabe exatamente onde a sua flor fica, tampouco ou seu tamanho exato, mais pelo tamanho dos galhos deve ser enorme e provavelmente está na copa das árvores.

Mordiscadora: Esta planta usa um intenso perfume doce e alucinógeno que atrai suas vítimas até suas folhas, que possuem protuberâncias rígidas, funcionando como dentes afiados, ao se

aproximar de uma folha, a criatura é “abocanhada” e não consegue escapar, sendo vagarosamente derretida pelo suco gástrico que vaza por uma série de poros que a planta possui.

Morde-Cospe: Um parente muito mais sorrateiro e sórdido que a Mordiscadora, ela é pequena e cresce aos montes como se fosse uma planta rasteira e fica com suas folhas em forma de boca completamente abertas, esperando suas vítimas pisem nela. Assim que alguma coisa pisa próximo ou em cima dela, ela se fecha como se fosse uma armadilha de ursos e solta um gás ácido venenoso que entra pela ferida ou é inalado pela vítima, que até se soltar já morreu, seja pelo veneno ou pelo derretimento.

Homem:

Com certeza a criatura mais numerosa e frágil do continente. Mas também a mais cruel, inteligente e destrutiva de todas. Este ser é o único dentre todos os descritos que consegue adequar o local onde vai viver conforme achar melhor, mesmo que tenha de modificá-lo completamente para isso.

Escravo: De longe os mais mirrados e fracos da espécie, são apenas resquícios daquilo que foram um dia. Guiados pelo desespero e medo, atacam sem pensar, seguindo cegamente as ordens de seus senhores.

Ladrão: Os inimigos mais comuns do jogo, são frágeis e burros, tentam saquear qualquer um que esteja a seu alcance. Graças ao descaso do Alto rei de Casmia e seu Alto Conselheiro Razael Farlak, muitos deles, desde homens a mulheres, não tiveram outra escolha senão a vida no crime. Era uma vida roubando e matando, ou prostituição, fome e miséria. Podem atacar com armas leves como facas e espadas curtas, ou socos e pontapés.

Assassino: Um pouco mais sofisticados que os Ladrões apesar de igualmente frágeis, são bastante inteligentes, usam armas de curto e longo alcance, venenos e até explosivos para acabar com o jogador. Diferente dos Ladrões, que em geral não seguem um líder de fato, os Assassinos estão sob o comando de Razael para matar o jogador.

Adri Adaga Gelada (fig. 99, pág. 157): Adri cresceu nas ruas da Velha Casmia até seus 08 anos de idade, quando foi capturada e treinada por uma Guilda dos Assassinos. Esta prática de rapto de crianças para treinamento em guildas de ladrões é muito comum ainda hoje (dentro da cronologia do game). Ela foi treinada por Muriel Cravaspinho, um renomado assassino membro da guarda de elite do Rei Sem Nome. Durante o treinamento, ela esqueceu seus pais, sonhos e ideais. Esqueceu quem era, tornando-se uma assassina implacável.

Sua última missão era perseguir, encontrar, matar Alexander e levar a manopla que usa para Razael. Porém, ao descobrir o quão poderoso é o artefato que precisa capturar, passou a querer a peça para si. Mesmo sendo muito astuta ela nunca conseguiu uma pista boa o bastante para encontrar seu alvo. Agora que soube do repentino aparecimento dele nas proximidades de sua cidade natal Velha Casmia, obcecada pelo poder das armaduras e mais determinada que nunca, ela parte em busca de seu alvo.

Figura 99 - Esboços de Adri Adaga Gelada: camulhagem e armas



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Muriel Cravaspinho: Um exímio assassino que assim como recém-nascidos, foi raptado quando criança e levado para o duro treinamento na Guilda dos Assassinos. Ele era um prodígio: logo aos 11 anos recebeu sua primeira missão: matar seus próprios pais. Ele não hesitou, os matou e trouxe suas cabeças para a Guilda. Durante a missão, encontrou em sua antiga casa um estranho peitoral negro. Este peitoral era uma parte de uma das antigas armaduras dos deuses. Assim que a vestiu, sentiu todo o seu poder. Muito jovem e imaturo, logo perdeu a sanidade e foi dominado

por ela. Desde então suas atrocidades em nome da Guilda só aumentaram e seu desejo por mais peças de armaduras também.

Ao se juntar a guarda de elite do Rei sem Nome, encontrou mais três peças de armadura, porém, uma em especial lhe chamou a atenção: a peça de uma Cavaleira chamada Lira, que possui a mesma cor que a sua. Desde então, ele apenas aguarda a possibilidade de matá-la e pegar a peça dela para si. Cravaspinho é extremamente rápido e poderoso. Entregar-se completamente e por tanto tempo para a armadura o corrompeu por completo, amplificando em muito o poder de Muriel.

Guerreiro: Treinados nas mais diversas artes de combate armado e desarmado, os guerreiros são a base de qualquer exército. Totalmente leais a coroa, eles estão a caça de Alexander e não permitirão que ele invada os domínios de seus reis. Podem ser encontrados tanto homens quanto mulheres guerreiras e também nas mais variadas formas de combate: com armas curtas, longas, arcos, bestas ou escudos.

Berserker: Uma forma mais primitiva de Guerreiro, o que lhes falta em treinamento lhes sobra em experiência. Usam da força bruta e detestam armas de longa distância (acham coisa de covarde). São encontrados desde Gelara até Casmia e estão diretamente sob as ordens do Rei Sem Nome. Usam em geral armas longas e pesadas, as quais empulham com as duas mãos para desferir golpes arrasadores.

O Rei Sem Nome: Filho do rei bárbaro Yoglaff De Ruuden, o Conquistador, foi criado para ser um bárbaro ainda mais sanguinário que o pai. Veterano de guerra, se tornou extremamente violento e egocêntrico. Conforme as tradições de sucessão da família Ruuden a coroa, um duelo foi travado entre Yoglaff e O Rei Sem Nome. Yoglaff não teve chances e morreu com um largo sorriso no rosto, pois sabia que seu filho seria ainda mais poderoso que ele.

De fato, seu filho foi muito além do pai. O Rei Sem Nome quase dominou todo o continente e só foi parado pelo Rei de Casmia, o qual lhe derrotou e confiscou a maioria de suas terras. O Rei Sem Nome nunca pronunciou o próprio nome, ele disse que que a derrota de seu pai foi tão humilhante que ele tinha vergonha de usar o nome de sua família, porém, nunca quis adotar outro nome. Atualmente O Rei Sem Nome guarda o que sobrou de suas terras com unhas e dentes. Ele ainda quer recuperar sua antiga glória e apenas aguarda a oportunidade para acabar com o já moribundo Rei de Casmia e seu Alto Regente Razael.

Cavaleiro: Acima dos Guerreiros e Berserkers, os cavaleiros são experts em batalha e possuem vasta experiência na arte da guerra. Cavaleiros possuem o título de Sir, alegoria que é concedida sempre pelo próprio rei e é a mais alta patente de um soldado. Com certeza, dentre oponentes normais, os cavaleiros estão entre os mais difíceis de se combater.

Sir Jonathan Godfery: Vindo das distantes terras dos Diques, este cavaleiro foi designado a patrulhar a Velha Casmia com o objetivo de acabar com Alexander e trazer a sua parte da armadura para Razael. Ele é um cavaleiro honrado que apenas quer cumprir seu dever e voltar para casa e é também o portador de uma manopla de armadura dos deuses. Apesar de muito experiente, ele ainda sofre com o tormento que as vozes em sua cabeça causam.

Sir Blobbo: É um Berserker nativo de Pantanosa que lutou em inúmeras batalhas e se saiu vencedor. Sua fúria e técnica chamou a atenção do Rei Sem Nome, que logo o tirou da infantaria e o promoveu a Cavaleiro. Sua fama no campo de batalha lhe rendeu um lugar junto dos quatro integrantes da guarda de honra. Blobbo ficou muito famoso por derrotar um guerreiro chamado Janius Quadfals, o portador de uma parte de armadura sozinho apenas com seu machado. Hoje ele carrega consigo a armadura e a cicatriz ganha na batalha como troféu.

Sir Lira Garúz: Nascida nas montanhas de Falécia, é integrante de uma família nobre e rica. Porém, ela deixou a família, o luxo e a coroa para se tornar uma cavaleira, que era seu maior sonho. O trabalho duro a transformou numa exímia espadachim. Ela logo chamou a atenção do Rei Sem Nome, que a convidou para fazer parte de sua guarda de honra. Como havia sido expulsa de sua família graças a escolha de viver como cavaleira, acabou concordando.

Porém, tão logo iniciou sua nova função em Pantanosa, percebeu o quanto o Rei Sem Nome era cruel e sanguinário. Como uma boa militar, nunca questionou seu novo rei, porém, nunca concordou com seus métodos. Ela tem um ódio profundo de Muriel Cravaspinho por considerá-lo um crápula, assassino e por ser completamente o oposto de um cavaleiro.

Sir Golimorak: Nascido e criado em Pantanosa, serve o exército desde os seus 3 anos de idade. Apesar de ter treinado sua vida toda para se tornar um Berserker nunca serviu para a função, mais sua destreza e inteligência em combate com espada e escudo o transformou em um cavaleiro muito poderoso. Desde os 22 anos de idade é o Guarda-Costas pessoal do Rei Sem Nome e o primeiro integrante da guarda real do Rei. O Rei Sem Nome tem um grande apresso por Golimorak, tanto que lhe entregou pessoalmente uma parte da armadura dos deuses assim que lhe concebeu a posição de guarda-costas. Ele, mesmo sendo bem mais velho que os demais integrantes da guarda real, é com certeza o mais poderoso dos quatro.

Sir Izildor Ferran: Nascido na Velha Casmia, Izildor foi treinado desde os 10 anos para ser um cavaleiro. Seu treinamento duro rendeu frutos e ele se tornou cavaleiro aos 18 anos, ao virar uma batalha perdida contra o Alto Rei Elfo Guiliadralas Orelhas Brilhantes. Junto com o título de Sir, foi condecorado como o Alto Comandante dos Exércitos de Casmia pelo próprio Rei. Porém, os anos passaram e o poderoso Sir Izildor acabou substituído pelo Conde Razael Farlak.

A frustração e a dor quase lhe destruíram. Desolado, encontrou paz e tranquilidade na Floresta Outonal, onde possui uma pequena cabana e vive com uma Elfa chamada Namyla Farandriz.

Sir Vinter Clavafals: Um cavaleiro ambicioso amigo de infância de Razael. Tão logo Razael acendeu ao poder, convocou seu velho amigo para servir com ele o Rei de Casmia. Vinter é extremamente ambicioso e é detentor de uma parte de armadura. Ele só aceitou o convite do seu velho amigo pois espera conseguir algo mais em troca, por bem ou por mal.

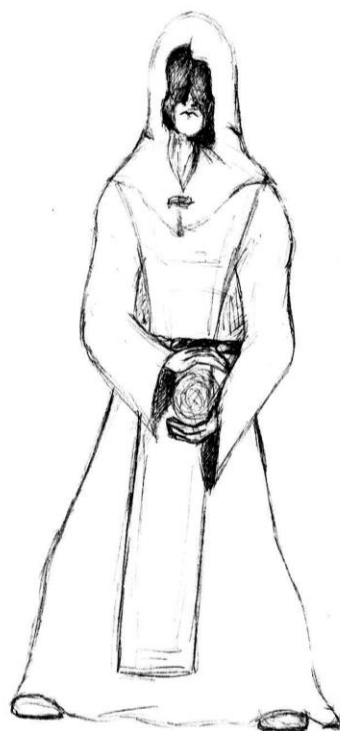
Mago (fig. 100, pág. 161): magos aprenderam a manipular os elementos ar, terra, fogo e água, porém, muitos deles acabaram distorcendo seus valores e graças a isso, são considerados perigosos e mantidos longe de povoados. Muito inteligentes, prepotentes e até megalomaníacos, são bastante usados por reis em seus exércitos graças ao poder destrutivo que produzem.

Samuel Felrn: Um mago promissor que passou a vida trancafiado na gigantesca biblioteca do Salão da Magia, localizado na isolada ilha de Engandra. Após anos de estudos e dedicação, Samuel conseguiu algo inédito para um mago de sua idade: ele conseguia controlar o tempo. Tal façanha era algo que apenas poucos Magos extremamente experientes conseguiam.

Logo que seus estudos acabaram, Farn partiu para uma viagem, passando por diversas cidades do continente. Ao chegar em Casmia se apresentou ao Rei, que lhe ofereceu o cargo de Alto Mago de Casmia. Ele aceitou e desde então segue dedicadamente a todas as ordens de seu senhor.

Aidolon Klaush: Um mago errante velho e extremamente poderoso que foi recrutado por Razael após encontrá-lo em Pantanosa. Não se sabe ao certo quais são suas intenções, mais seu poder é inegável.

Figura 100 - Esboço de mago



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Necromante: É uma espécie de mago manipula a energia da vida e da morte como bem entendem. Podem desferir pragas e pestes, sugar a energia vital de criaturas, plantas, animais e reanimar cadáveres. Em geral, vivem reclusos e solitários, são ardilosos e malignos.

Gágora Cheira Morte: Gágora iniciou sua carreira como mago, porém, a necromancia sempre lhe chamou mais a atenção. Não demorou muito para ser expulso da escola de magos por praticar necromancia e isso lhe jogou diretamente para as artes negras. Após a queda de Velha Casmia, Gágora deixou seu lar recluso na Floresta Outonal e passou a pesquisar sobre a origem das energias que emanam da velha cidade.

Muman Tece-Ossos: Especialista na arte de reanimar cadáveres, Muman é filho de necromantes e seguiu os ensinamentos dos pais. Muito jovem, partiu sozinho para as profundezas de pantanosa e só saiu de lá quando sua técnica de reanimação ficou perfeita.

Por muitos anos Muman assassinou diversos viajantes para promover seus rituais e isso chegou até os ouvidos do rei, que enviou Razael pessoalmente para dar cabo do problema. O jovem Alto Comandante não teve problemas para lidar com o necromante, mais ficou muito surpreso

com suas habilidades e acabou levando-o para as masmorras de Casmia, onde poderia aprimorar suas habilidades usando quantos prisioneiros quisesse.

Acólitos: São Necromantes que usam a arte da transmutação para se transformarem em criaturas horrendas e poderosas para massacrar seus inimigos. Possuem um enorme poder mágico e após transformados, são completamente incontroláveis.

William: Ele era um mero escavador que encontrou uma peça de armadura por acaso. Ele não a vestiu logo que a viu: antes, William pesquisou a fundo aquela misteriosa peça e descobriu parcialmente sua origem. Assustado com sua descoberta, sua primeira ideia foi entregar seu achado ao Rei de Casmia, porém, ele foi surpreendido por assassinos a mando do próprio rei.

William só escapou com vida por que usou sua peça de armadura. Ele fugiu e se isolou em Terranus. Tanto tempo de isolamento, ouvindo apenas a voz da armadura o enlouqueceu. Qualquer humanoide que adentre seus domínios será atacado, em especial aqueles que portam armas ou peças de armadura.

Ester LeBroá, a garota misteriosa: Determinada a recuperar a peça de Alexander (era sua obrigação impedir que alguém a encontrasse), ou impedi-lo de continuar seu caminho, ela não medirá esforços para detê-lo.

O Rei de Casmia: Aparentemente velho e acabado, o Rei de Casmia se Chama Ariel Gramatum, e esconde uma perversidade e sordidez que poucos podem imaginar. Corrompido pela entidade Caos muito antes de Razael, apenas aguarda o momento certo para usurpar todas as peças da armadura para si e exterminar seu tolo e ingênuo Alto Regente.

Conde Razael Farlak: O mimado, poderoso e enlouquecido Alto Regente de Casmia, completamente corrompido pela armadura do Caos, tenta de todas as maneiras encontrar e controlar os portadores das demais peças das armaduras divinas, pois são seu único obstáculo para a dominação do mundo.

Digio Valentia: Filho de caçadores, Digio cansou de viver a vida simples de camponês e transformou-se em um caçador de cabeças muito respeitado entre os mercenários. Foi contratado por Razael, assim como a assassina Adri para encontrar e capturar Alexander.

Classe de Mortos-vivos (fig. 101):

Figura 101 - Esboço de mortos-vivos: Zumbis e Aberrações



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Criaturas reanimadas a partir de magia, servem a seus mestres ou a seus instintos primários de sobrevivência. Estas criaturas variam de acordo com o que aqueles que as reviveram queriam: podem ser desde homens ou mulheres em decomposição ou vários restos de corpos agrupados.

Zumbi: São homens e mulheres que morreram e foram ressuscitados por magia ou necromancia. Seu único desejo está ligado ao fator mais primitivo da vida: se alimentar. Um zumbi tentara devorar qualquer coisa viva que puder pôr as mãos. São muito lentos, incapazes de agarrar objetos a menos que a quantidade de magia ou necromancia usada lhe permita isso. Também são completamente desprovidos de inteligência.

Vander Waicox: Um zumbi guerreiro que foi um dia o chefe da guarda de Velha Casmia. Agora revivido, ainda consegue brandir sua espada e seu escudo acabou grudando em seu braço. Ele inconscientemente ataca qualquer coisa que esteja a seu alcance.

Aberração: Formado à partir de restos de corpos, ossos e detritos, as aberrações são mais rápidas e agressivas que os zumbis, além de muito mais resistentes.

Esqueleto: Criados a partir de magia necromântica poderosa, são mais inteligentes que os zumbis, usam armas de longo e curto alcance, podem usar escudos, atacar e defender.

General Esquarius: O esqueleto de um antigo guerreiro que em vida foi um poderoso espadachim que patrulhava as ruas da Velha Casmia com seu irmão gêmeo e morreu em batalha no famoso evento conhecido como Saque da Velha Casmia.

General Directius: O esqueleto de um antigo guerreiro que em vida foi um poderoso Berserker que patrulhava as ruas da Velha Casmia com seu irmão gêmeo e morreu em batalha no famoso evento conhecido como Saque da Velha Casmia.

Aparição: São almas torturadas que tomam forma a partir de magia. Em geral, elas atacam apenas porque não sabem o que são ou onde estão.

Mortalia: Em vida, Mortalia foi uma boa mãe e a esposa dedicada de um soldado de Pantanosa. Quando a cidade foi saqueada e destruída, seu marido e filho foram mortos na sua frente e ela foi feita de escrava, sendo estuprada quase todos os dias por diversos soldados.

Amargurada, se enforcou para acabar com o sofrimento. A magia despertou esta alma desesperada que clama por um fim para poder finalmente ficar com seu marido e filho.

Embalsamador: Esta criatura provém da junção por magia de Zumbis com Elementais da Terra. Esta criatura é completamente insana e ataca qualquer coisa sem pensar com murros, mordidas ou atirando pedaços de seu corpo em suas vítimas.

Mug: Resultado da junção nefasta de vários Embalsamadores, estas criaturas são inteligentes, poderosas e horripilantes. Elas devoram qualquer coisa que seus dedos pegajosos possam alcançar. A cada refeição, ele aumenta de tamanho e fica mais forte.

Mug Ancião: Não se sabe ao certo quantos Embalsamadores se uniram para criar semelhante e gigantesca massa de pedra e zumbis, porém, esta criatura assustadora habita uma rede de túneis dentro de um vulcão ativo, onde incontáveis ossadas e restos de todo o tipo de coisa preenchem os espaços das cavernas.

Classe Humanoide:

Yeti da Neve: Nativos de Gelara, estas criaturas extremamente fortes e agressivas disputam espaço com ursos e tigres. São predadores vorazes, corpulentos e lerdos um pouco maiores que um homem, porém, muito mais fortes e caçam usando emboscadas. São solitários e territoriais.

Yeti Marrom: Muito parecidos com meus primos de Gelara, estas criaturas extremamente fortes e agressivas também disputam espaço com ursos, lobos e tigres. São predadores vorazes, corpulentos e lerdos. O Yeti Marrom é um pouco menor que seu primo, porém, muito mais forte e rápido. São solitários e territoriais.

Dentalhador: Este Yeti da Neve se destacou dos demais pela força bruta e selvageria extrema. Ostentando um território muito maior que seus parentes, que passa o dia patrulhando seu território. Ele esmaga qualquer coisa que invada seus domínios e sempre leva uma lembrança da vitória para seu covil, inclusive uma brilhante peça de armadura dos deuses.

Pelurso: Esta máquina de matar põe medo até em Yetis enfezados. Dizem que são resultado de experiências feitas por magos que acabaram ficando fora de controle, se reproduzindo e se espalhando pelas florestas e campinas do continente. Maiores e mais fortes que um urso normal, possuem presas e dentes muito grandes que dão medo em qualquer um. A agressividade destas criaturas é surpreendente e devoram qualquer coisa que consiga matar.

Duende da Floresta: Pequenos, inteligentes e sórdidos, assim são os duendes. Enganadores de primeira, estes pestinhas atacam em bandos coordenados e massacram suas vítimas com dardos e lanças. Também são ótimos com magia elemental: foi à partir da observação destes seres (e das fadas) que as demais raças aprenderam a usar magia.

Duende do Gelo: São tão cruéis e sórdidos quanto seus parentes das florestas, porém, mais atarracados e fortes. Usam da força e do número para atacar suas vítimas, não são muito inteligentes e costumam brigar entre eles com frequência por motivos bastante fúteis.

Goblin Pigmeu: Habitam unicamente a Floresta Outonal e são extremamente inteligentes, numerosos e frágeis, estas pestes usam de armadilhas e animais para emboscar suas presas ou chamar reforços.

Chefão: Este goblin astuto é uma espécie de rei da sua raça. Respeitado e temido, Chefão manda e desmanda em sua tribo e consegue tudo o que deseja graças a seu formidável controle sobre a magia. Em seu covil, guarda uma peça de armadura (ele não faz ideia disso).

Troll do Gelo: Uma criatura assustadora, essa pilha de músculos parecida com um Yeti, porém muito mais inteligente, são os caçadores mais terríveis de Gelara. Usam armas como porretes e pedras para atacar e conseguem fazer fogo, cabanas improvisadas e até possuem uma linguagem própria.

Goiame Goi Goi: Este Troll do Gelo muito antigo é uma máquina de matar violenta que foi expulsa de seu clã por não conseguir conviver com seus semelhantes. Os anos de reclusão o deixaram ainda mais violento. Ele disputa com Dentalhador a totalidade das terras de Gelara e fará de tudo para consegui-la. Seu covil ostenta uma bela peça brilhante de armadura.

Escavador: Essa toupeira monstruosa e pacífica prefere viver em suas enormes redes de tuneis subterrâneos longe da civilização. Suas mentes expansionistas os transformaram em trabalhadores incansáveis. São completamente cegos e se orientam pela vibração do solo, cheiros e sons. Extremamente territoriais, atacam assim que se sentem ameaçados ou quando invadem seus domínios. Eles cavam por baixo do invasor, e os puxam para o subsolo, onde os estripam com suas enormes garras afiadas.

Baschok: Esta criatura é uma versão extremamente agressiva dos Escavadores. Preferindo viver na superfície, são seres vorazes e usam técnicas de emboscada muito similares as de seus primos para atacar suas vítimas. Um fato curioso destes humanoides de garras enormes, é que quanto mais eles se machucam numa luta, mais fortes e raivosos ficam. Eles também são completamente cegos, porém, seu faro e audição são ótimos.

Macaco Gigante: Nativos da Ilha das Gaivotas Amarelas, estes imensos símios se alimentam de frutos e folhas. São bastante territoriais e atacam qualquer coisa que invada seus domínios com mordidas e socos fortíssimos.

Macaco Corcunda: Uma versão corrompida magicamente de macaco gigante, esta criatura é uma pilha de músculos e raiva. Ele pode ser encontrado desde as Ilhas das Gaivotas Amarelas até as Florestas Outonais e geralmente está controlando um grupo de macacos gigantes ou macacos comuns.

Macaco Comum: Encontrado nas Florestas Outonais, é menor e mais fraco que seus primos, porém, é mais inteligente. Graças ao seu corpo leve, pode pular de galho em galho e ataca atirando pedras nos seus inimigos.

Elfo da Floresta: É uma raça antiga e muito inteligente. São extremamente ligados a natureza e por esse motivo preferem viver reclusos em florestas. Essa ligação os faz estar sempre em sintonia com ela, eles conseguem detectar distúrbios e desequilíbrios no ciclo da vida. Eles são calmos e prepotentes, se acham melhores do que outras raças e dificilmente dão o braço a torcer em uma discussão. São exímios caçadores, ótimos magos bons necromantes. Por mais que detestem o uso da magia para fins vis, alguns elfos cedem a tentação. Aparecem no *game* como

guerreiros, magos, caçadores, necromantes, entre outros. Os machos são um pouco mais altos que um homem, esguios e possuem pelos nos braços, peito e pernas, as fêmeas são um pouco menores e não possuem pelos.

Druidas: São uma espécie de mago que dedicou sua vida ligado a natureza e florestas. São habilidosos com magias elementais, encantamentos, possuem grande habilidade com animais e bastante habilidosos com curas.

Eathall: É um elfo que desde pequeno dedicou a vida na arte do druidismo. Sua perícia e ligação com a natureza era notável. Com o tempo, ficou extremamente poderoso, porém, após uma incursão por entre os pântanos de Pantanosa, ficou muito doente e em meio a febre, teve diversas alucinações com uma criatura. Segundo ele, a criatura seria um deus antigo das florestas que lhe deu a missão de proteger a natureza e seus habitantes. (Na verdade, Eathall enlouqueceu pelo tempo que ficou exposto a uma parte da armadura dos deuses).

Iarna o Implacável: Um elfo caçador de extremamente poderoso que foi contratado por Razael para acabar com Alexander. Já fazem meses que ele está no encalço de seu alvo, porém, a oportunidade perfeita para atacá-lo ainda não surgiu.

Xamãs: Um tipo de mago que utiliza os elementos da terra e apela aos deuses para aumentar seus poderes. Excelentes curandeiros e ótimos lançadores de magia, são extremamente supersticiosos e vivem em isolamento.

Classe das Fadas:

Seres extremamente ligados a magia e as florestas. Disputam território com os Elfos da Floresta e outros seres. São muito frágeis, seus corpos são mirrados e esguios, são um pouco menores que um homem, tanto os femininos quanto os masculinos. Em geral, a maioria das fadas possui asas e atacam usando magias. Não usam armas, pois acreditam que seu poder magico já lhes fornecem todo o poder de que necessitam. São extremamente inteligentes e usam uma linguagem rustica para se comunicar entre eles, mais podem aprender uma linguagem nova apenas observando alguma outra raça conversar.

Flora Farolar: Esta fada traiçoeira descobriu uma maneira de sugar a essência vital de qualquer coisa por meio de sua magia, usando-a para seu sustento próprio. Aos poucos, Flora viciou no uso do controle da energia vital e em consequência disso, foi expulsa de sua tribo.

Isolada e sedenta por energia vital, Flora passou a vagar pelas florestas extraindo toda a energia que podia para ficar bela e jovem. Assim ela sobrevive até os dias atuais (na cronologia do jogo). Segundo alguns livros que a descrevem, ela deve ter milhares de anos!

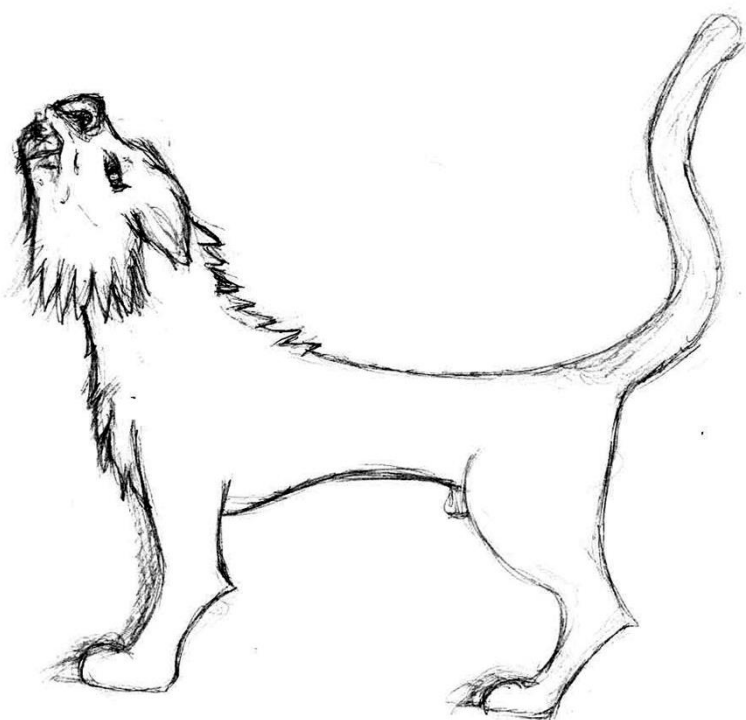
Classe de Felinos:

Tigre: Garras enormes e presas assustadoras, esses felinos habitam as florestas e caçam pequenos mamíferos, são caçadores ágeis, graciosos e fortes.

Tigre Gelara: Um pouco maiores que seus parentes das florestas, têm este nome em homenagem a região onde vivem.

YakRaa (fig. 102): Este enorme Tigre Gelara foi corrompido por magia, ficando extremamente poderoso e agressivo. Ele fez de seu covil uma pequena caverna próxima da única passagem que leva para a zona das geleiras.

Figura 102 - Esboço de YakRaa



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Pantera: Muito parecidas com seus primos, os tigres, as panteras preferem caçar a noite, são um pouco menores e mais esguias, porém, nem por isso deixam de ser letais.

Gargamel: Criada desde filhote por Eathall, que a salvou da morte depois de encontrá-la agonizando sozinha na floresta. Esta fêmea de pantera extremamente inteligente protege seu tutor com a própria vida.

Classe de bestas:

Urso Outonal: Com mais de 2 metros de altura, presas e garras enormes, o urso é uma fera terrível, porém, ele não é perigoso se não for importunado. Prefere folhas, sementes, brotos e frutas a carne, mais é preferível sempre passar o mais longe possível de um.

Urso da neve: Fisicamente é um pouco maior e mais agressivo que o urso Outonal, a comida escassa não lhe deixa outra escolha a não ser caçar para sobreviver. É um exímio pescador e não perde as oportunidades de pegar uma presa aqui e ali quando aparecem.

Morcego: Um mamífero voador noturno que é completamente cego e se orienta por um sonar que é ativado quando ele emite sons. É encontrado em cavernas, catacumbas e cemitérios. São grandes transmissores de doenças.

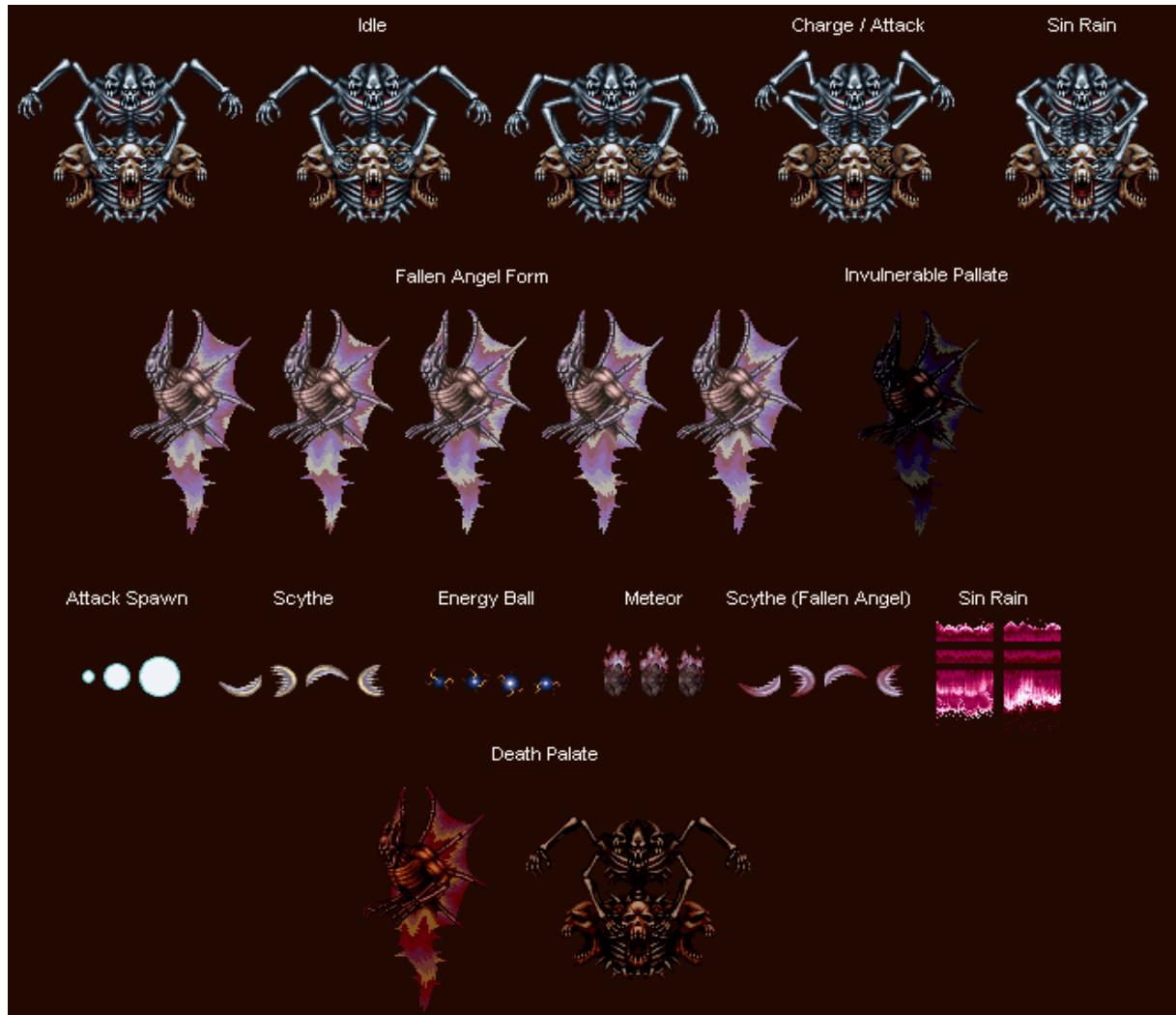
4.6 Animação

Após a criação da história, cenários e personagens, o próximo passo foi a animação dos personagens e elementos de composição do cenário. É com o uso da animação ou *Sprite sheets* (fig. 103, pág.170), que os personagens terão movimento. De acordo com Williams (2009), animação nada mais é do que o desenho de observação dos movimentos colocados em sequência. Ele dá o exemplo simples: pegue uma moeda, jogue-a ao ar grave seus movimentos. Ele explica que para se fazer uma animação, podem ser usados três passos.

- Desenhar os quadros sem se preocupar e “ver o que acontece” para só então organizá-los e numerá-los.
- Usando os desenhos chave da animação. Eles são os desenhos mais importantes, onde uma ação importante acontece. Por exemplo: uma caminhada comum pode possuir quatro pontos chave, quando o personagem inicia a caminhada, quando ele atinge a maior altura, a menor altura e quando ele para.

- Unir os dois primeiros. A união das duas técnicas resulta em uma animação fluida, que possui os pontos chave e o que os liga são os pontos de contato, que dão leveza aos movimentos.

Figura 103 - Exemplo de animação ou *sprite sheet* do jogo *Demon's Crest*



Fonte: www.spritters-resource.com

O exemplo da moeda citado por Williams, pode ser compreendido como outra forma de animação chamada *rotoscopia*. Segundo Rodrigues (2015), *rotoscopia* é uma forma de capturar movimentos usando pessoas de verdade. Rodrigues (2015), comenta que o game *Prince of Persia* foi o primeiro a usar esta técnica e impressionou pelo realismo que os personagens apresentavam em seus movimentos.

A prática adotada para a construção do game proposto, foi a união das técnicas de Williams e Rodrigues. As animações precisam ser desenvolvidas para todas as ações que os

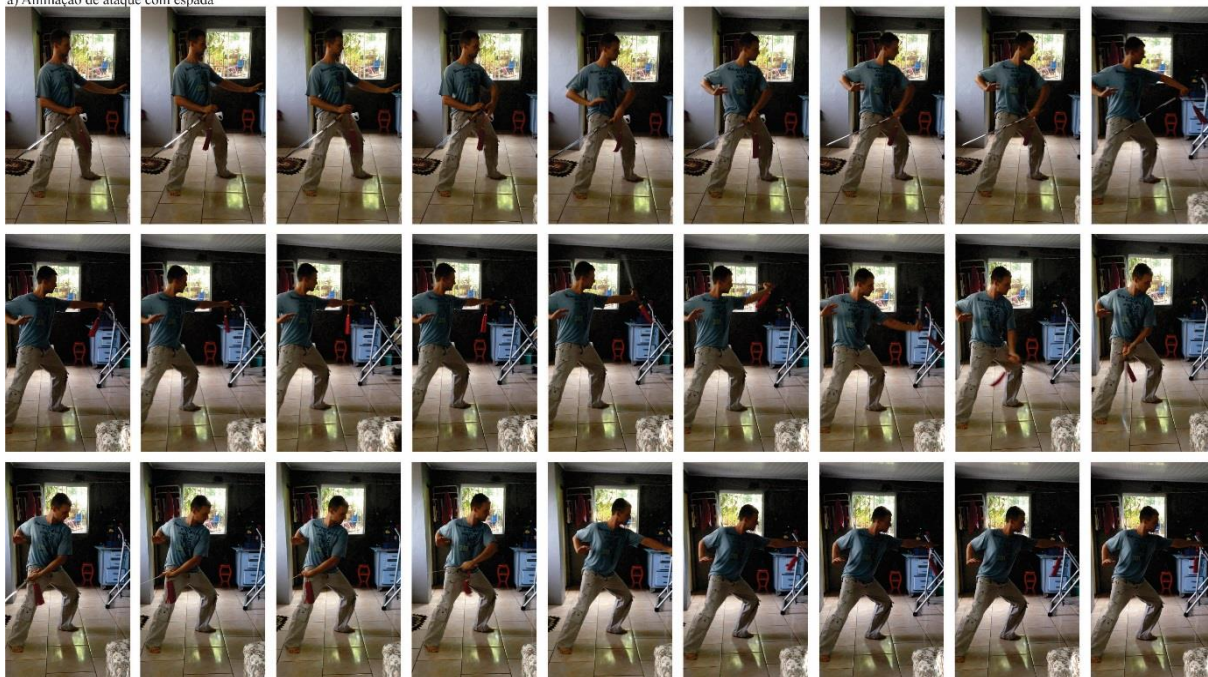
personagens irão fazer dentro do jogo, sejam os inimigos ou os heróis. Percebeu-se durante a criação, que algumas animações podem ser reaproveitadas para diversos personagens. Devido a simplicidade de sua construção, definiu-se que inicialmente seria usada a prática da *rotoscopia* (fig. 104), para então localizar seus pontos chave (fig. 105, pág. 172), e a partir deles definir as animações (fig. 106, pág. 173 e 107, pág. 174).

Figura 104 - Algumas cenas da *rotoscopia* realizada de alguns movimentos do jogo

a) Animação de respiração



a) Animação de ataque com espada



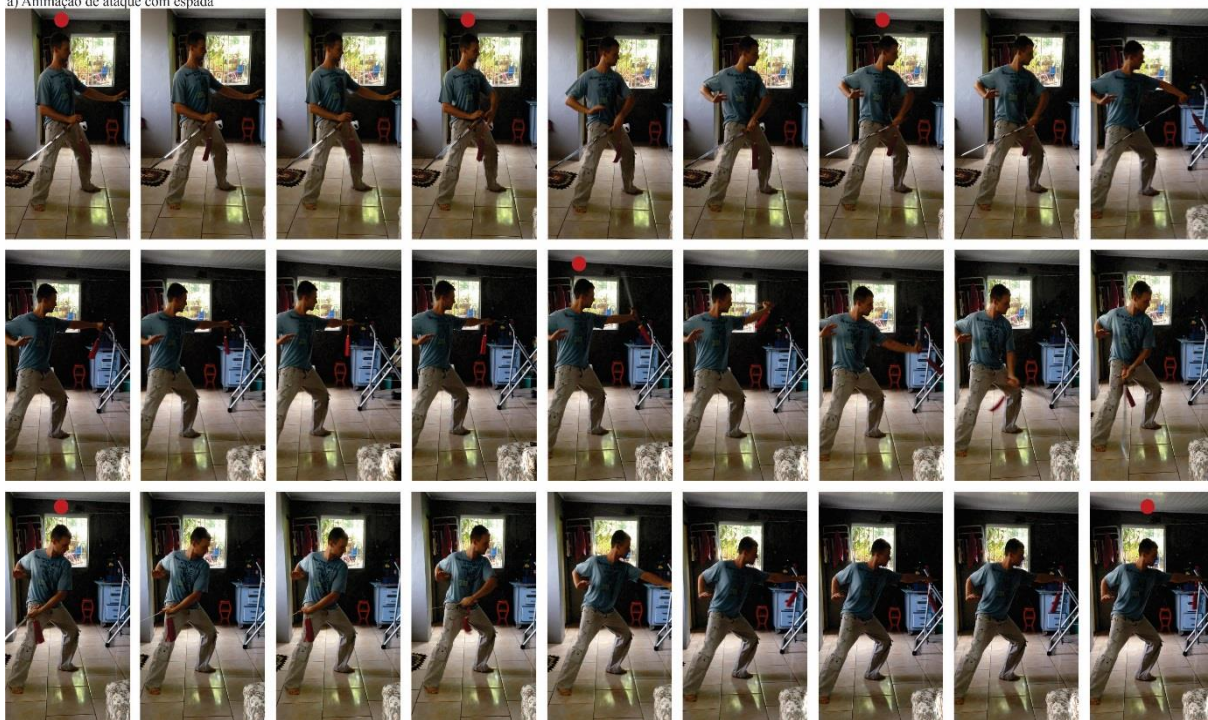
Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Figura 105 - Marcação dos "pontos chave" da animação

a) Animação de respiração



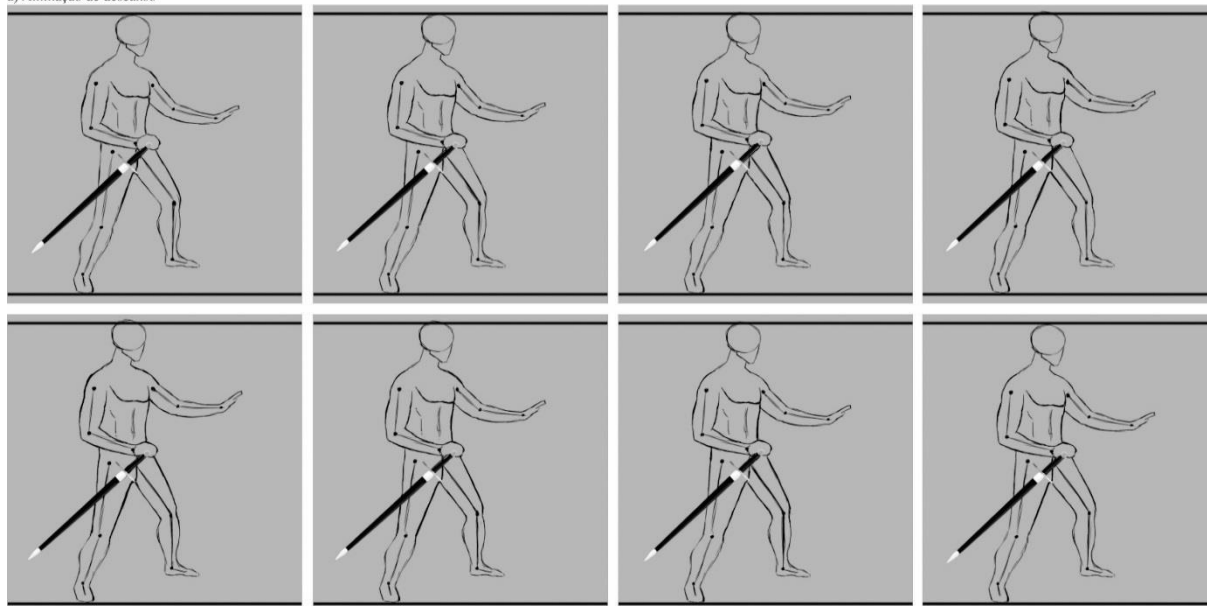
a) Animação de ataque com espada



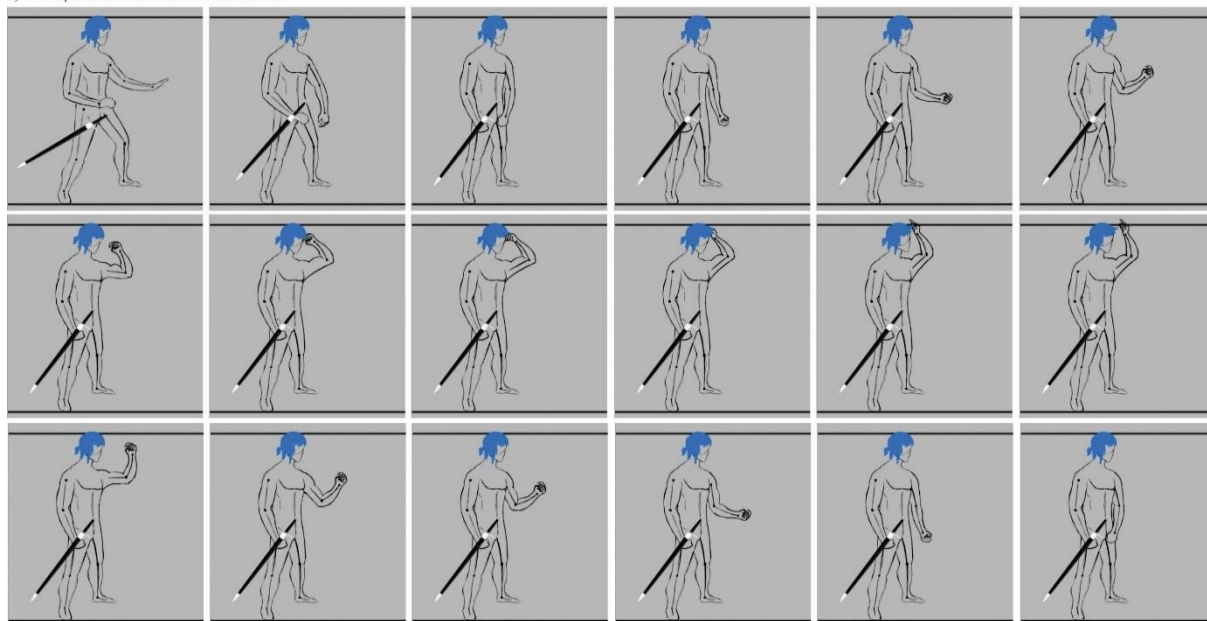
Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Figura 106 - Animações criadas a partir da *rotoscopia*

a) Animação de descanso



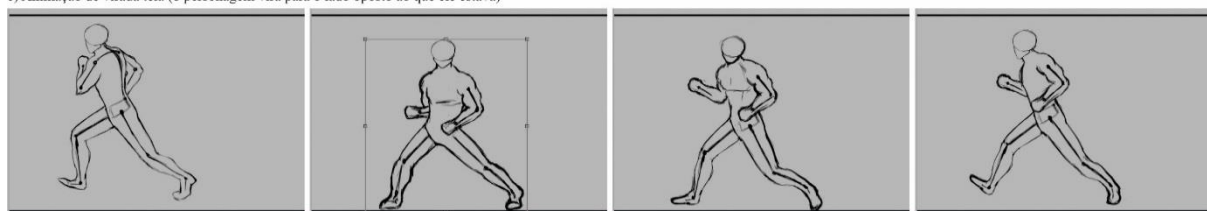
b) Animação de descanso e arrumando o cabelo



c) Animação de frenagem da corrida



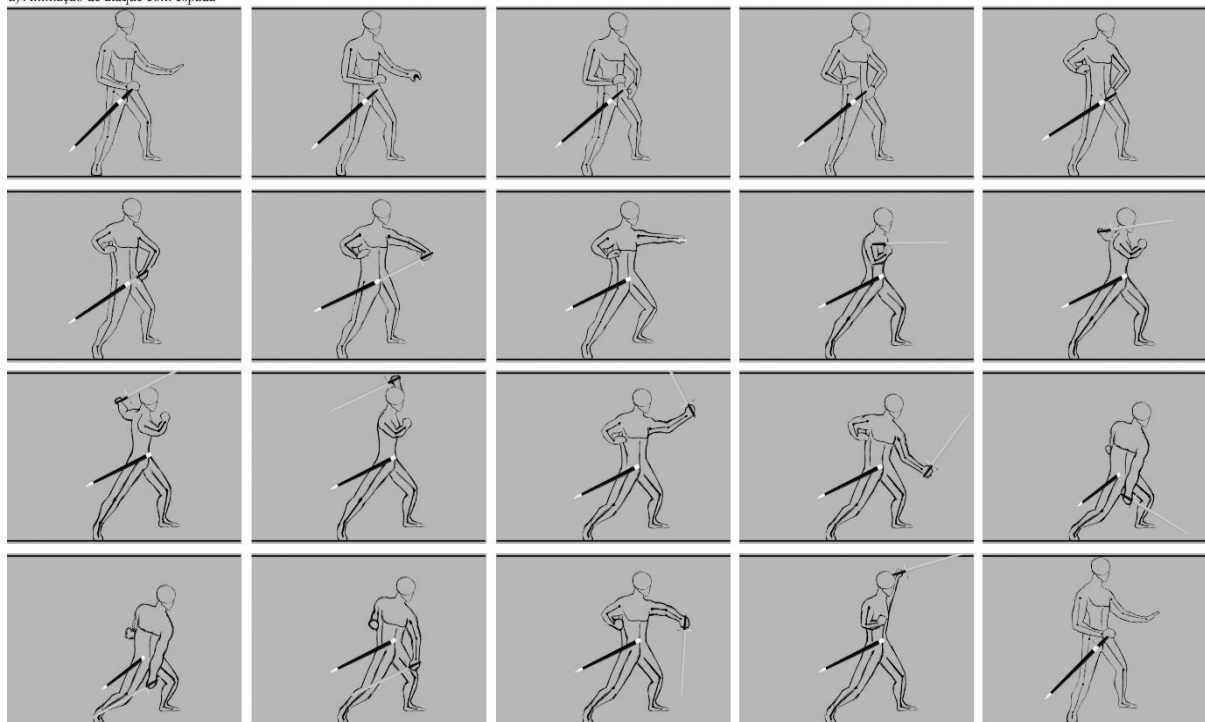
c) Animação de virada tela (o personagem vira para o lado oposto ao que ele estava)



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Figura 107 - Animação criada a partir de *rotoscopia*

a) Animação de ataque com espada



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

4.7 A Interface do jogo

Além da história, motivação, armaduras e inimigos, é preciso desenvolver a estrutura organizacional do jogo. Esta estrutura será elaborada na forma de uma *interface*⁶⁸. Nela, é preciso listar todos os elementos que o jogador precisa saber de imediato. São informações que ele precisa saber enquanto está praticando determinadas ações. Um exemplo é a barra de vida do personagem. Além da *interface* interna, é preciso também verificar os itens que irão compor a *interface* externa do *game*.

Esta, assim como a da tela de jogo, precisa informar ao jogador elementos que necessita para continuar o *game*, porém, estes são mais complexas e demandam tempo para serem analisadas pelo jogador. Um exemplo é o mapa da *game*: o jogador precisa abri-lo e estudá-lo para assim encontrar o melhor caminho pela fase. Iniciou-se então, o processo de verificação

⁶⁸ “Conhece-se como *interface* do utilizador o meio que permite à pessoa de se comunicar com uma máquina”. (Conceito.de, 2013).

dos itens necessários para a criação da *interface* interna e externa do *game*, que foi refinada por meio de uma *lista de verificação* (fig. 108). Nela, foram colocados todos os elementos que o jogador precisará saber para progredir.

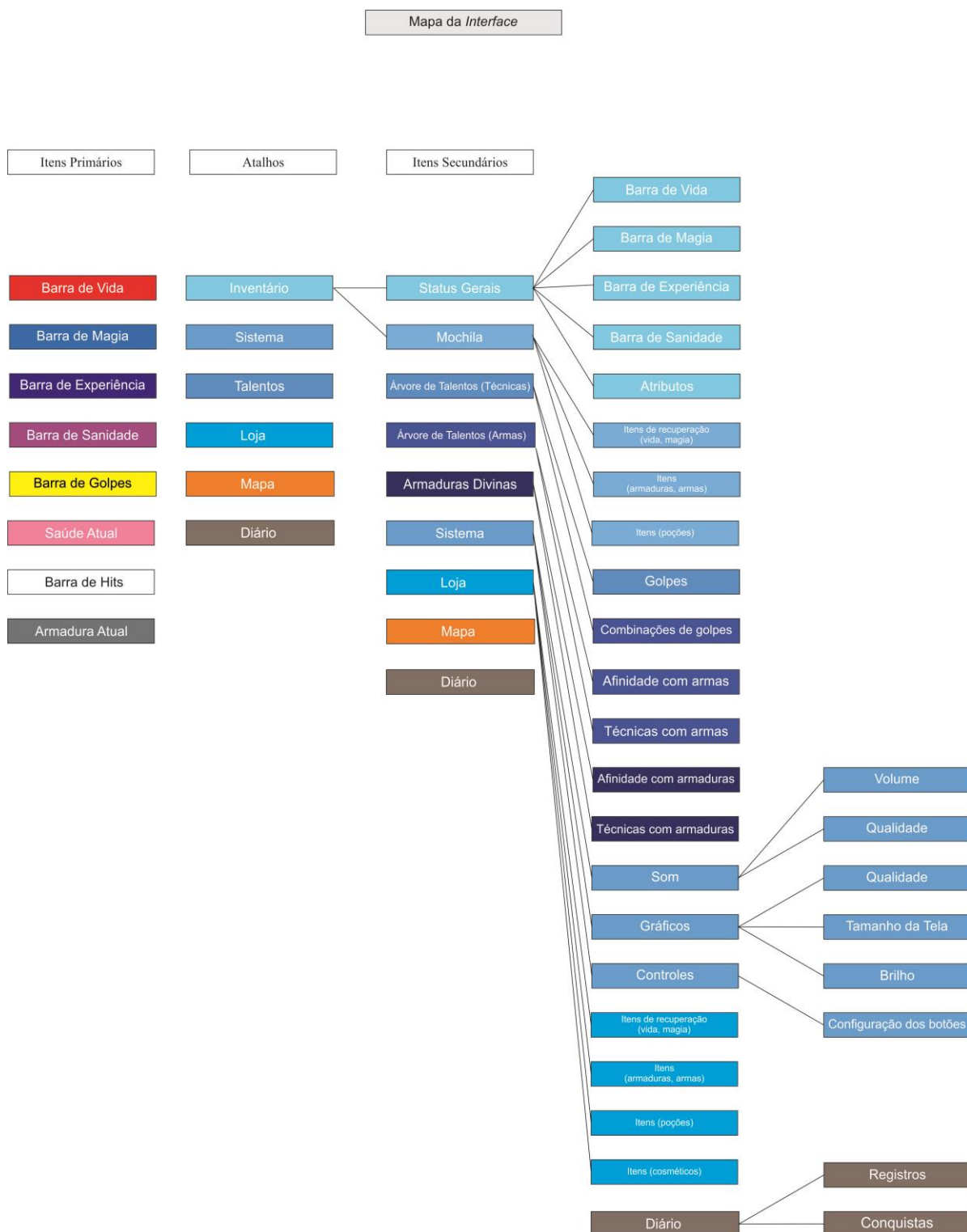
Figura 108 - Lista de verificação



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Para ser criada *interface*, além da lista de checagem, primeiro é preciso saber o que o jogo oferece ao jogador, no quesito habilidades, sistema de progressão uso de magias e visão de mapa, que foi descrito por meio de um *fluxograma* (fig. 109, pág. 176).

Figura 109 - Fluxograma da interface



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

O herói do *game* terá uma barra de vida, que ao chegar a zero, indica que ele morreu. Uma barra de magia, que é gasta de acordo com a habilidade mágica que o jogador desfere. Ao se perder alguns pontos de vida ou magia, elas poderão ser recuperadas com o uso de itens que

serão encontrados no decorrer do *game*. As duas também poderão ser aumentadas por meio de progressão de nível ou itens que proporcionem tal bonificação.

Os itens pegos no decorrer do jogo, poderão ser guardados em uma bolsa que o herói possui e a quantidade de objetos que ele pode carregar, varia de acordo com a força do personagem.

Ele também possuirá uma barra de experiência. Ela indicará a porcentagem de experiência necessária para chegar ao próximo nível. Junto dela, também estará o nível do personagem.

As habilidades serão mostradas na tela indicativa (*interface* interna) de habilidades do personagem, que mudarão de acordo com a arma utilizada, ou seja, caso a primeira habilidade seja um golpe frontal em que o personagem usa a espada para perfurar o adversário, ao usar um machado, a habilidade mudará para um salto com ataque. Caso ele possua uma espada e um escudo, poderá desbloquear habilidades com o escudo também. Usar um machado com uma espada também liberará ataques diferentes.

O sistema de níveis de personagem, aprendizado com armas, liberação de golpes e aumento de habilidade com ataques especiais será todo baseado em acúmulo de experiência. A experiência será obtida por morte de inimigos e cumprimento de missões.

As habilidades especiais serão aprendidas por meio da árvore de talentos, que serão librados de acordo com o nível de habilidade do jogador com a arma específica que utiliza. As habilidades, quanto mais utilizadas, mais fortes ficarão. Sua progressão será de 1 a 9.

Um exemplo hipotético: Um jogador utiliza com mais frequência uma espada de uma mão e um escudo, ele usa três habilidades de espada e duas de escudo. O jogador, para ter três habilidades de espada, precisa ter acumulado 3 níveis usando uma espada e dois níveis de escudo para ter duas habilidades de escudo.

A progressão de habilidade da espada será de acordo com as técnicas específicas de espada que usa: se ele usa mais a habilidade 1, esta será a mais poderosa, pois acumulou mais experiência com ela.

Tal acúmulo de experiência, desencadeará mais poder ao golpe, bem como novas propriedades a ele, um ataque amplificado por experiência poderá, em determinado nível, queimar o adversário, ou congelá-lo.

Outra maneira de ganhar habilidades são os “pergaminhos” que ensinam os golpes (mesmo assim é preciso usar a arma correspondente a habilidade para aumentar seu poder, tomos concedem apenas o aprendizado básico e inicial).

A experiência será também fator chave para aumentar o poder individual do personagem por meio de talentos individuais que são divididos em:

- *Sabedoria*: Aumenta poder mágico e barra de espírito
- *Força*: Aumenta poder físico e barra de estamina
- *Constituição*: Aumenta vida máxima e quantidade de itens que pode carregar
- *Agilidade*: Velocidade de ataque e defesa

Para cada nível de progressão ganho, ganha-se cinco pontos para equipar em qualquer uma destas habilidades.

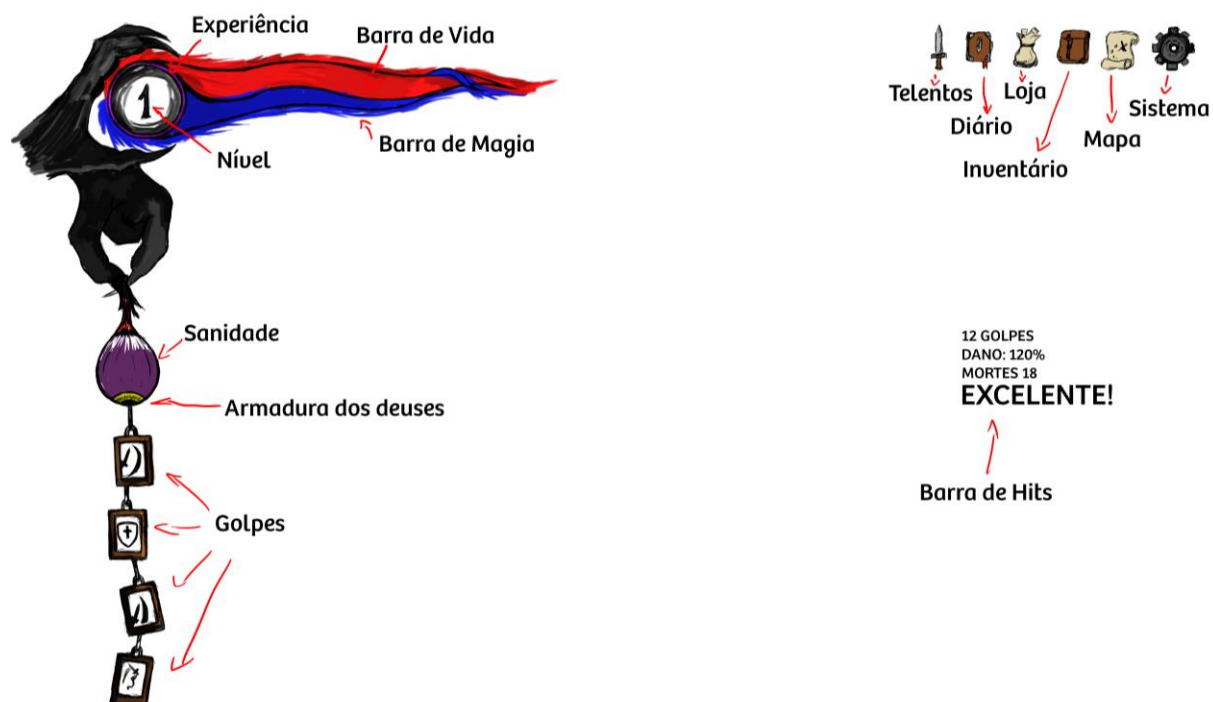
O mapa do jogo será mostrado conforme o personagem abrir caminho. As partes em que ele não passou, ele estará escuro.

O jogo, em determinados momentos poderá ser salvo. O sistema de salvamento será feito por meio de uma espécie de livro. Nele, quando o jogador salva seu progresso, poderá escrever comentários sobre o que já fez ou descobriu, como se fosse um diário. Esta ideia sai da construção do prologo do jogo, onde parte da história de Alexander, o herói do jogo, escreve trechos de sua vida em um diário.

O *game* ainda precisará mostrar ao jogador abas de personalização com as melhorias de qualidade gráfica e de som do jogo, ajustes de monitor e modificação dos controles (movimentação do personagem) do *game*. Todas essas informações ajudaram a criar a *interface* externa (fig. 110, pág. 179) e interna (fig. 111, pág. 179) do jogo.

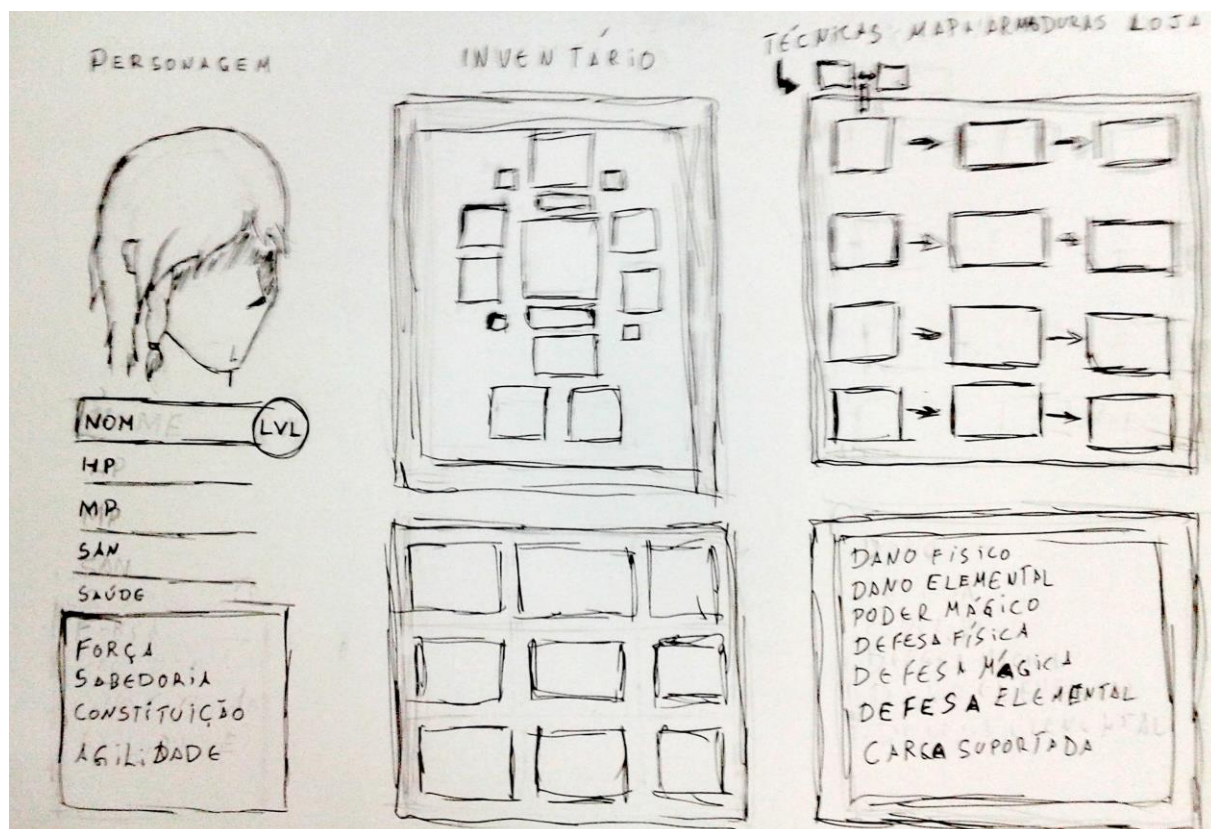
Após terminada a *interface*, conclui-se a fase da metodologia de Murari utilizada no projeto *Criatividade (C)*.

Figura 110 - Esboço da *interface* externa do game



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Figura 111 - Esboço da *interface* interna do game

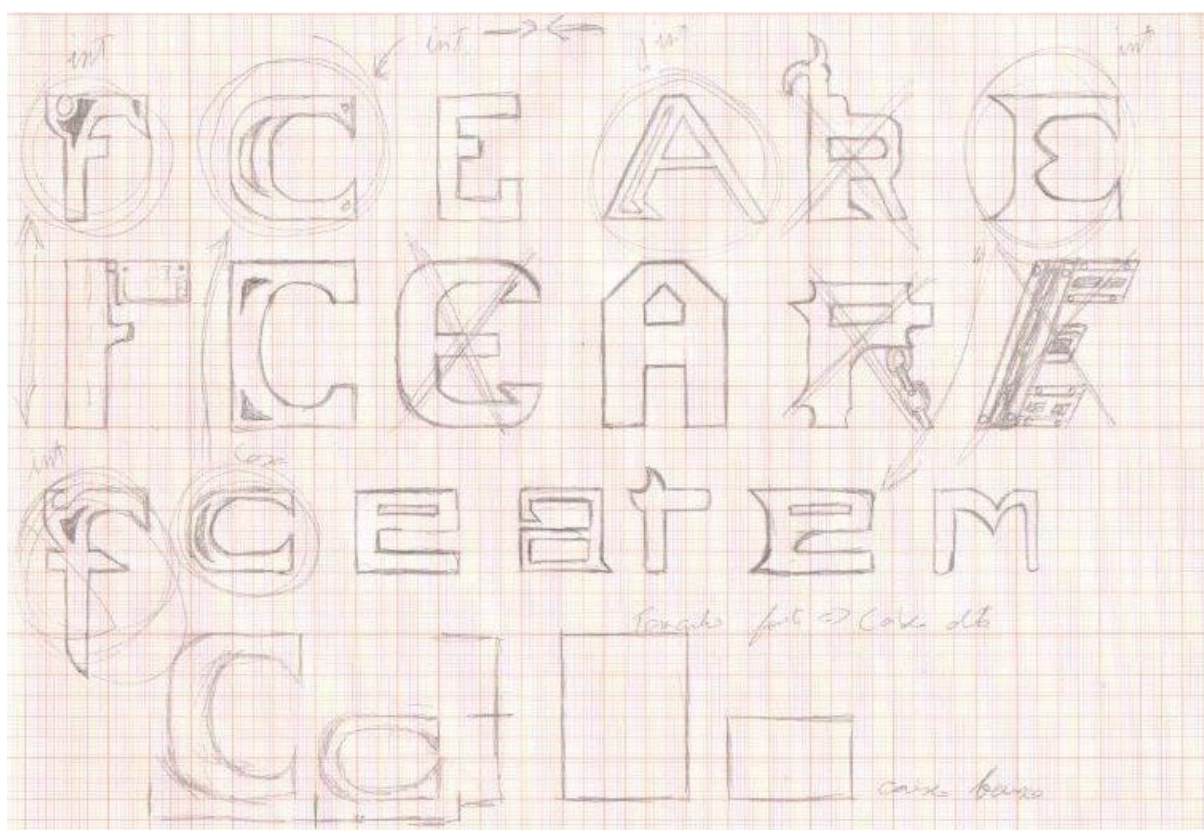


Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Após o término da *interface*, foi criada a fonte tipográfica (tipos que irão compor os textos do *game*) para o jogo. Não foi possível encontrar uma fonte apropriada já construída para inserir no jogo, portanto, optou-se por criar uma fonte (fig. 112) para construir a identidade visual, títulos e escritas que exijam maior atenção do jogador e outra como apoio para usar nas legendas de falas de personagens, itens e elementos da *interface*. A nova fonte (fig. 113, pág. 181) foi batizada de “Casmia” e foi criada a partir de todo o contexto elaborado na construção do jogo, que por ser baseado no período medieval, necessita de uma fonte que possua um estilo rústico que relembre a Idade Média com um toque rebuscado que relembre elementos do período Rococó.

Já para a fonte complementar, a fonte escolhida foi a Wearetrippin Display (fig. 114, pág. 181), por ser de fácil leitura, bela esteticamente, simples (não ofusca a fonte principal) e possuir uma boa sinergia com a fonte Casmia.

Figura 112 - Esboços da construção e escolha das alternativas para fonte Casmia



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Figura 113 - Fonte Casmia

A B C D E F G H I J K L M N
 O P Q R S T U V X Y W Z
 a b c d e f g h i j k l m n
 o p q r s t u v x y w z

Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Figura 114 – Fonte de apoio Wearetrippin Display

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S
T U V W X Y Z À Å É a b c d e f g h
i j k l m n o p q r s t u v w x y z à
å & 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 (\$ £ € . , ! ?)

Fonte: www.myfonts.com

4.8 O software

De acordo com a metodologia de Munari, após concluídas as fases de *definição do problema (Dp)*, *componentes do problema (Cp)*, *coleta de dados (Cd)*, *análise de dados (Ad)* e *criatividade (C)*, iniciou-se a fase de *materiais e tecnologias (Mt)* e *experimentação (E)*.

Para construir o *game* conforme a proposta deste projeto, usou-se na construção de personagens e cenários, os *softwares* Adobe Illustrator e Adobe Photoshop. A escolha destes *softwares* partiu da proposta de se utilizar como base da construção do *game*, jogos das décadas de 80 e 90. Após análise destes *games*, concluiu-se que eles eram compostos de desenhos chapados e com cores vivas. Este tipo de técnica era, conforme comentado na pesquisa (pág. 27), usado em jogos das décadas de 80 e 90 como *Super Mario Bros*. O uso desta técnica se deve também a baixa capacidade dos *videogames* e os poucos recursos para a sua produção da época, que deixavam a arte dos *games* serrilhada (pixelada).

O software Adobe Illustrator, conforme comenta Carvalho (2013), é uma ferramenta de ilustração paga muito usada por ilustradores e *designers*, devido a sua alta gama de recursos e facilidade de manuseio. Já o também pago *software* Photoshop, de acordo com os comentários de Caruso (2011), é uma ferramenta de edição e manipulação de imagens. Este *software* servirá para finalizar os cenários e personagens.

Por fim, para construir o jogo o *software* Unity será utilizado. Ele foi escolhido por ser bastante simples de ser manipulado, gratuito e possuir todas as ferramentas necessárias para expor as propostas criadas no desenvolvimento do *game*.

O Unity, de acordo com Bonfandini (2015), possui ferramentas de edição de animações, sons, criação de jogos 2D⁶⁹ (o foco deste projeto, já que *games* de 80 e 90 eram construídos neste tipo de plataforma), uma versão gratuita e grande leque de recursos pré-prontos. Ele ainda possui uma série de extensões que permite ao usuário criar seus jogos em várias plataformas diferentes.

Os antes de iniciar a fase de testes, foi preciso criar um mapa (fig. 115, pág. 183) de quais botões serão utilizados para cada habilidade que o jogador precisará usar. A base usada

⁶⁹ Duas dimensões, no caso do jogo são vistas apenas altura e largura.

foi o teclado de computador, pois o software Unity oferece a possibilidade de pré-programar os botões de ação do *game* a partir da programação do primeiro controle ajustado e a escolha dos botões foi feita com base na programação do Unity.

Figura 115 - Mapa de comandos do jogo

- A - Movimento para trás
- S - Movimento para baixo (agachar)
- W - Movimento para cima (salto)
- D - Movimento para frente
- Q - Troca rápida de armadura pré definida
- E - Troca rápida de arma pré definida
- 1 - Habilidade especial
- 2 - Habilidade especial
- 3 - Habilidade especial
- 4 - Habilidade especial
- 6 (teclado numérico) - defesa
- 5 (teclado numérico) - ataque básico / seleção
- 9 (teclado numérico) - mudança de menu
- 2 (teclado numérico) - retorno / cancelamento



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Para experimentar (*fase de experimentação (E)*) o jogo em sua fase de construção, foi utilizada uma técnica de teste que conforme explica Schuytema (2008), não necessita do jogo pronto. Para tal, usa-se como cenário uma série de blocos do tamanho da fase com elementos rústicos que também são construídos da mesma maneira. Os personagens também podem ser feitos em forma de bloco e usam-se setas para definir o que eles estão fazendo (caminhar é definido por um bloco com uma seta indicativa para frente), porém, para este projeto, será utilizado um personagem do banco de dados do Unity.

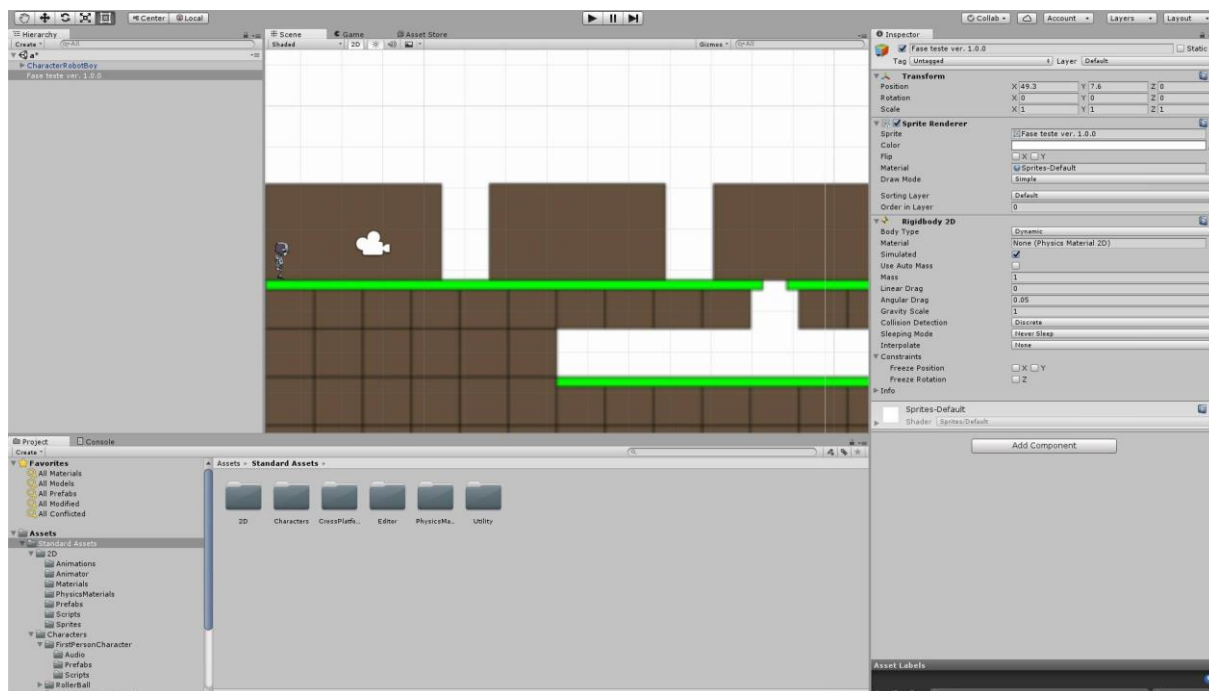
A fase de experimentação apontará as falhas do jogo, caso elas existam. Estas falhas podem ser o tamanho de elementos como casas, barrancos e carroças, a largura dos precipícios, altura e largura dos saltos de personagens e inimigos, entre outros.

Durante a experimentação (fig. 116, pág. 184), não foram detectados problemas relevantes que pudessem atrapalhar de fato o jogador. O único empecilho eram alguns elementos no cenário que estavam na frente do personagem que impediam sua passagem, porém, foi rapidamente resolvido (foram criadas duas telas de cenário, uma de fundo e outra à frente, deixando o personagem entre as duas), e o salto do personagem estava desproporcionalmente maior do que o calculado. Este problema também foi solucionado rapidamente diminuindo a gravidade interna do Unity.

Outro item que foi construído após a escolha dos *softwares*, foram os sons do jogo. Para cada movimento, ambiente do jogo e falas dos personagens, era preciso algum som para

representa-los. As falas da maioria dos personagens, criaturas e alguns sons de composição como por exemplo movimentos de espada, foram criados pelo autor do projeto e gravados em um computador que foram posteriormente editados e inseridos no *game* a partir do Unity. Os demais sons, como os de composição de cenários e som ambiente das fases, foram utilizadas músicas grátis encontradas a partir do banco de dados do Unity.

Figura 116 - *Game* em fase de testes em "quadrinhos" no programa Unity



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

3.9. O jogo finalizado.

Depois de toda a história, animações, elaboração de cenários e personagens, mecânicas de jogo e escolha dos *softwares* de criação, é iniciada a finalização artística e técnica do *game*.

Os esqueletos criados a partir da técnica de *rotoscopia* tomam a forma dos personagens (fig. 117, pág. 185), bem como os cenários são ajustados de acordo com os testes feitos no *software* Unity por meio da técnica de quadrados sugerida por Schuytema (2008) e finalizados no *Photoshop* (fig. 118, pág. 185).

Por fim, de posse de todos os elementos do *game* concluídos, o *naming*⁷⁰ (fig. 119, pág. 186) do jogo é criado. Apenas com todas as variáveis do projeto prontos, acredita-se que a identidade dele deve ser desenvolvido, pois ele precisa conter toda a essência do jogo representada em sua constituição.

Figura 117 - Animação de descanso do personagem pronta



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Figura 118 - Jogo finalizado



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

⁷⁰ Todo o processo de escolha do nome do produto, neste caso em específico o nome do jogo e sua construção.

O *namming*, representado pela capa do jogo, é uma ilustração dos principais elementos do jogo: a mão com a esfera vermelha representa a entidade Escuridão, já a mão com a esfera amarela representa a entidade Luz, já a coroa no centro das duas mãos representa a entidade Equilíbrio.

A escolha do nome do *game* veio de uma ideia simples, porém complexa: Casmia é o nome da região onde se passa o jogo, “*the lost chapters*” (os capítulos perdidos) representam tudo o que o jogador passará, pois ele será importante para o universo do *game*, porém, toda sua trajetória se passa no passado e foi esquecida. Tal estratégia é usada para enaltecer a importância do jogador no jogo, afinal, é graças a ele que há um futuro. Além disso, um nome que remeta ao passado e com ideias de “escondido” ou “pedido”, da forma que é colocada neste jogo, dá a impressão de que toda a trama é uma espécie de segredo oculto que poucos conhecem.

A ideia de colocar o nome do jogo na língua inglesa tem a ver com sua distribuição, pois jogos de *videogame* são facilmente comercializados em diversos países, graças à *internet* e as vendas de cópias digitais de *games*.

Figura 119 - Tela de abertura do *game*



6 CONSIDERAÇÕES

Por meio da pesquisa realizada dos jogos de *videogame* desde sua criação nas décadas de 40 até 2016, percebeu-se que sua concepção foi resultado de experimentos de entusiastas no ramo da informática que não tinham intenção de sequer comercializar seus inventos. Ao se perceber o potencial de mercado dos *games*, a indústria de jogos cresceu a ponto de se tornar tão lucrativo quanto os filmes de *Hollywood*.

Nos alicerces que sustentam esta indústria, os *Designers* sempre desempenharam um papel fundamental com ideias revolucionárias, quebrando paradigmas e ultrapassando as capacidades dos processadores dos *videogames* de suas épocas, alavancando ainda mais o mercado.

Graças aos *games*, o *Designer* também recebeu uma nova profissão, a de *Designer* de jogos, o avanço tecnológico também contribuiu para a melhoria dos jogos e dos próprios *videogames*, abrindo ainda mais alternativas e aproximando jogos de filmes, graças a qualidade gráfica e de processamento de dados, mesclada com as equipes multidisciplinares das multinacionais em se transformaram as desenvolvedoras de *games*.

Mas esta realidade em demasia é que despertou o interesse em descobrir se os jogos e os personagens atuais ainda possuem a fantasia e a inocência dos das décadas de 80 e 90, considerada por alguns autores como a época de ouro dos *videogames* e se ainda há alguma relevância para o jogador tais aspectos.

Mesmo com a coleta de dados, ainda não havia material suficiente para responder tais questões. Após uma pesquisa mais aprofundada sobre o desenvolvimento de jogos, *designers*

de *games* e as perspectivas dos próximos anos quanto ao mercado dos *games*, pode-se perceber que personagens são extremamente importantes para a trama de um jogo, mesmo que isso não seja percebido diretamente pelo usuário. O que ainda não ficou claro é quanto ao realismo, que espera-se ser respondido com o auxílio da pesquisa quantitativa.

A pesquisa quantitativa por meio de questionário, emprega perguntas que serviram para pontuar aspectos como: faixa etária do público alvo, qual sua relação emocional, se existe alguma com algum *game* específico que tenha jogado, visto que tal questionamento já age como parâmetro de preferência de gosto e gênero por parte do jogador, e também mostrará se ainda há relevância nos personagens de jogos, com perguntas que vão de encontro ao conhecimento do jogador quanto a tal aspecto.

Com a pesquisa pode-se também entender sobre as motivações e ideias dos *Designers* de jogos, suas paletas de cores, conceitos e processos criativos, bem como o que é como elaborar o documento do jogo, que, de acordo com o material pesquisado é essencial para o desenvolvimento de qualquer *game*. Essas informações servirão de inspiração, a pesquisa quantitativa e o processo metodológico de Bruno Munari, servirão de base para a criação do jogo.

Após concluída a pesquisa quantitativa (questionário) pode-se estabelecer o público alvo, traçar o estilo do jogo e verificar a importância dos personagens e elementos de composição do *game*. A pesquisa também mostrou que jogos das décadas de 80 e 90 possuem um grande valor sentimental e seus personagens demonstram grande carisma mesmo perante o público jovem ou aqueles que não jogam *videogames* com frequência, confirmando a premissa aprontada de que os jogos de 80 e 90 são o melhor caminho para a criação de um jogo duradouro e memorável.

Construir um jogo se mostrou bastante trabalhoso. A metodologia de Munari ajudou a organizar e estabelecer parâmetros de construção para o *game*. Á partir de um *briefing* construído do resultado do questionário e da pesquisa feita neste projeto, o jogo foi criado. O passo mais complexo para a criação do jogo estipulado na metodologia foi o “criar”, pois foi preciso uma pesquisa muito grande para buscar referências de vestuário, armas, armaduras e personagens. Para cada item citado, uma nova pesquisa precisava ser feita (todas elas dentro do tema medieval, conforme definido no *briefing*, ver pág.77).

O processo mais demorado, porém, foi a criação da animação dos personagens e o desenvolvimento dos mapas. O primeiro, por se tratar de um processo “artesanal” que consistia em criar desenhos a lápis em folhas de papel, verificar os movimentos e corrigi-los para cada movimento desenhado. Para se ter uma ideia, muitas delas possuem trinta desenhos por animação. Já os cenários, a maior dificuldade foi ajustar os “pontos chave” das fases e onde cada passagem, itens secretos e chefes seriam colocados. Tais ajustes precisavam ser precisos, pois assim como as animações, eram todas construídas em folhas de papel a lápis, que eram dispostos lado a lado para que os pontos chave fossem colocados com mais precisão.

A criação de um jogo mostrou-se bastante complexa, porém, muito similar em diversos pontos a um projeto de design, pois nos dois casos, técnicas como *briefing*, *brainstorm*, elaboração de esboços e principalmente a mescla de pesquisa com criação artística, são amplamente utilizados para obtenção do produto final.

Por fim, todos os passos sugeridos na metodologia foram realizados com sucesso e a soma de seus processos resultou no documento do jogo, que segundo a pesquisa realizada é um dos itens mais importantes para a produção do *game*, concluindo assim, a proposta inicial do projeto, porém, não foi possível a conclusão de todos os elementos que permeiam o jogo.

A história está bastante completa e as motivações convincentes, os cenários, armaduras, sistema de funcionamento do jogo, *interface* e interação jogador personagem estão bem definidas e os testes foram bem-sucedidos, porém, o *game* carece de finalização artística e estética.

O autor pretende concluir a aventura, porém, deixa o projeto à disposição para novos aventureiros que decidam terminar a *game* com seu próprio final.

7 REFERÊNCIAS

ALECRIM, Emerson. **Esta é a pior geração de consoles da história.** Disponível em: <<https://tecnoblog.net/197721/ps4-xbox-one-wii-u-pior-geracao/>>. Acesso em Julho, 2016.

ALECRIM, Emerson. **Drive de CD-ROM.** Disponível em: <<https://www.infowester.com/cdrom.php>, 2013>. Acesso em Abril, 2017.

AMOROSO, Danilo. **A história dos video games: do osciloscópio aos gráficos 3D.** Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/xbox-360/3236-a-historia-dos-video-games-do-osciloscopio-aos-graficos-3d.htm>>. Acesso em Setembro, 2016.

ANJOS, Rafael. **A ciência das armaduras.** Disponível em: <<http://seminariomedieval.blogspot.com.br/2012/10/a-ciencia-das-armaduras.html>> Acesso em: Abril, 2017.

AVFC, **Mortal Kombat: A crônica de um fracasso.** Disponível em: <<http://loadingtime.gamehall.uol.com.br/mortal-kombat-a-cronica-de-um-fracasso/>>. Acesso em Agosto, 2016.

BASSETTE, Fernanda. **G1 Mostra como é a carreira de uma Design de games.** Disponível em: <<http://g1.globo.com/Noticias/Vestibular/0,,AA1303984-5604,00.html>>. Acesso em Setembro, 2016.

BAVELIER, Daphne & GREEN Sharem, C. **O poder dos games para turbinar o cérebro.** Revista Scientific American Brasil. São Paulo - SP v. 14, n. 169. Segmento, 2016.

BONFANDINI, Eduardo. **Curso de Unity**. Apostila. Lajeado, 2015.

BRIDGEWATER, Peter. **História Ilustrada do Vestuário**. Thames E Hudson Ltd. Londres, 2008.

BYAM, Michele. **Aventura Visual Armas e Armaduras**. Ed. Globo, São Paulo, 1990.

CARUZO, Luiz. **O que é Photoshop**. Disponível em: <<https://www.fotografia-dg.com/o-que-e-photoshop/>> Acesso em: Abril, 2017.

CARVALHO, Renato. **Adobe Illustrator CC traz ferramentas poderosas e recursos funcionais**. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/adobe-illustrator.html>> Acesso em: Abril de 2017.

COSCELLI, João. **Indústria de games deve faturar US\$ 74,2 bilhões em 2015**. Disponível em: <<http://link.estadao.com.br/blogs/modo-arcade/industria-de-games-deve-faturar-us-742-bilhoes-em-2015/>>. Acesso em Julho, 2016.

COSTA, Rafael. **Design de games – Dicas para a criação de um personagem**. Disponível em: <<http://www.designerd.com.br/design-de-games-criacao-dos-personagens/>>. Acesso em Agosto, 2016.

COSGRAVE, Bronwyn. **História da indumentária e da moda**, Octopus Publishing Group Ltd. Londres, 2000.

EMBACHER, Ainton. **Moda e identidade: a construção de um estilo próprio**. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 1999.

FEIJÓ, Bruno. **Introdução a ciência da computação com jogos: aprendendo a programar com entretenimento**, Bruno Feijó, Esteban Cluá e Flávio S. Corrêa da Silva – Rio de Janeiro. Elsevier, 2010.

GAMBA, Jr. **Computação gráfica para designers: Dialogando com as caixinhas de diálogo**. Rio de Janeiro: 2AB, 2011.

HAMMAN, Renan. **Confira quais foram os 20 games mais vendidos em todo o mundo em 2015**. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/104367-confira-20-games-jogos-mais-vendidos-mundo-em-2015.htm>>. Acesso em Agosto, 2016.

HAMMERSCHMIDT, Roberto. **O que é Patch?** Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/software/1179-o-que-e-patch-.htm>>. 2012. Acesso em Abril, 2017.

HEYLEN David, SÁNCHEZ Gustavo e GONZÁLEZ, Gregório José. **El Gran Libro de la Criptozoologia**. Buenos Aires: Editorial EDAF, S. L, 2008.

Infográfico ESA. **Entertainment software Association, Essential facts about the computer and video game industry, 2015**. E-book. Disponível em <<http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf>>. Acesso em: 23 de ago. 2016.

Infográfico ESA. **Entertainment software Association, Essential facts about the computer and video game industry, 2016**. Ebook. Disponível em: <<http://essentialfacts.theesa.com/Essential-Facts-2016.pdf>>. Acesso em: 24 de ago. 2016.

FONSECA, William. **O que é MMORPG?** Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/835-o-que-e-mmorpg-.htm>> Acesso em Abril, 2017.

KARAZINSKI, Vinicius. **O melhor Mortal Kombat de todos até agora**. Disponível em: <<http://games.tecmundo.com.br/mortal-kombat-x/analise.htm>>. Acesso em Agosto, 2016.

KISS, Ellen. **O que é design briefing, afinal?** Disponível em: <<http://www.designbrasil.org.br/entre-aspas/o-que-e-design-briefing-afinal/>>. 2005. Acesso em Abril, 2017.

KOLLAR, Philip. **Blizzard cancels its next-gen MMO Titan after seven years**. Disponível em: <<http://www.polygon.com/2014/9/23/6833953/blizzard-cancels-titan-next-gen-mmo-pc>>. Acesso em Agosto, 2016.

LEMES, David de Oliveira. **Games independentes: Fundamentos metodológicos para criação, planejamento e desenvolvimento de jogos digitais**. 2009. 159p. Monografia (Mestrado) -Curso de Tecnologia da Inteligência e Design Digital. São Paulo, 2009.

LOBACH, Edward. **Design Industrial**. São Paulo: Blucher, 1976.

LUZ, Alan Richard da. **Video Games: história, linguagem e expressão gráfica.** São Paulo: Blucher, 2010.

MASTROCOLA, Vicente Martin. **Ludificador: um guia de referências para o game designer brasileiro.** São Paulo: Independente, 2012.

MCKNEE, Robert. **Story: substance, structure, style and the principles of screenwriting.** 427p. Library of Congress Cataloging-in-Publication Data. New York, 1941.

MICALI, Bruno. **For Honor é lançado hoje! Acompanhe a nossa decapitação ao vivo às 14:30.** Disponível em: <http://games.tecmundo.com.br/noticias/for-honor-lancado-acompanhe-nossa-decapitacao-vivo-16h30_827788.htm> 2017. Acesso em Abril, 2017.

MOTTA, Letícia. **Você sabe o que é um “moodboard” e como ele pode te ajudar?** Disponível em: <<http://www.cutedrop.com.br/2011/03/mood-board/>> Acesso em Abril, 2017.

MOULIN, Otávio. **“Games na telona”: “Mortal Kombat” marca tempos melhores.** Disponível em: <<http://jogos.uol.com.br/reportagens/ultnot/2009/03/05/ult2240u140.jhtm>>. Acesso em Agosto, 2016.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas.** São Paulo: Martins Editora, 1981.

NALLIN, Claudia Goes Franco. **Memorial de formação: o papel dos jogos e brincadeiras na educação infantil.** 2005. 35f. Monografia (graduação) - Curso de Pedagogia. Campinas, 2005.

NOGUEIRA, Salvador. **Star Wars: Como tudo começou.** Disponível em: <<http://super.abril.com.br/cultura/star-wars-como-tudo-comecou/>> Acesso em Abril, 2017.

PANKIEWICZ, Igor. **A internet nos vídeo games.** Disponível em: <http://games.tecmundo.com.br/especiais/a-internet-nos-video-games_165710.htm>. Acesso em Agosto, 2016.

PEREIRA, André. **O que é script.** Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/programacao/1185-o-que-e-script-.htm>>. Acesso em Abril, 2017.

PINHEIRO, Francisco A. C. **Elementos de programação em C**. Porto Alegre, Bookman. 2012.

PUPPO, F. João. **Fotografia, som e cinema para dar vida as suas ideias**. Alfagride – Portugal, Texto Editora LTDA, 2011.

RICHARDSON, Roberto Jarry. **Pesquisa Social: métodos e técnicas**. São Paulo: Atlas, 2006.

SCHUYTEMA, Paul. **Design de Games: uma abordagem prática**. São Paulo: Cengage Learning, 2013.

SEEGMILLER, Don. **Digital character painting using photoshop CS3**. Boston: Charles River Media, 2008.

TERSARIOL, Alpeu. **Dicionário Brasileiro**. Erechim – RS, Edelbra editora e indústria gráfica. 1996.

VINHA, Felipe. **Entenda o que é eSport e saiba como ele virou uma febre mundial**. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2015/10/entenda-o-que-e-esport-e-saiba-como-ele-virou-uma-febre-mundial.html>>. Acesso em Setembro, 2016.

WESTON, Albert. **Overwatch Team Opens Up About Cancelled Titan Project**. Disponível em: <<http://gamerant.com/titan-cancel-overwatch-story-438/>>. Acesso em Agosto, 2016.

WILLIAMS, Richard. **Animator's Survival Kit**. Faber and Faber Inc, New York, 2009.

www.arquivopixel.blogspot.com.br. Disponível em: <<http://arquivopixel.blogspot.com.br/2015/07/donkey-kong-country-snes-analise.html>>. Acesso em Abril, 2017.

www.battle-ready.com. Disponível em: <<http://battle-ready.com/home/arm-armour/full-articulated-arm/segmented-arm-armour-style-c>> Acesso em Julho, 2017.

www.blizzard.com. Disponível em: <<http://us.blizzard.com/pt-br/games/wow/>>. Acesso em Outubro, 2016.

www.br.pinterest.com. Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/14284923796086999/>>. Acesso em Abril, 2017.

www.bojoga.com.br. Disponível em: <<http://bojoga.com.br/a-historia-dos-arcadesparte-1/>>. Acesso em Outubro, 2016.

www.bojoga.com.br. Disponível em: <<http://bojoga.com.br/odyssey/>>. Acesso em Outubro, 2016.

www.callofduty.com.br. Disponível em: <<https://www.callofduty.com/br/pt/blackops3>>. Acesso em Agosto, 2016.

www.castlevania.wikia.com. Disponível em: <http://castlevania.wikia.com/wiki/Simon_Belmont/Gallery>. Acesso em Maio, 2017.

www.chrome.google.com. Disponível em: <<https://chrome.google.com/webstore/detail/pacman/jcecjlbneginpknnnfkfjdfhaedihll>>. Acesso em Outubro, 2016.

www.chasmofthought.wordpress.com. Disponível em: <<https://chasmofthought.wordpress.com/2015/12/02/retrokick-god-of-war/>>. Acesso em Abril, 2017.

www.conceito.de.id. Disponível em: <<http://conceito.de/interface>>. Acesso em Abril, 2017.

www.deviantart.com. Disponível em: <<http://zye84.deviantart.com/art/Mega-Man-Weapons-Colors-103461713>>. Acesso em Abril, 2017.

www.dicio.com.br. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/videogame/>>. Acesso em Setembro, 2016.

www.efemerabeleza.blogspot.com.br. Disponível em: <<http://efemerabeleza.blogspot.com.br/2012/11/rococo-moda-feminina.html>>. Acesso em Maio, 2017.

www.eternalplayers.wordpress.com. Disponível em: <<https://eternalplayers.wordpress.com/2013/12/01/snes-the-legend-of-zelda-a-link-to-the-past-analise-detonado-parte-1/>>. Acesso em Outubro, 2016.

www.fatosdesconhecidos.com.br. Disponível em: <<http://www.fatosdesconhecidos.com.br/7-habitos-de-higiene-nojentos-comuns-na-idade-media/>>. Acesso em Abril, 2017.

www.g1.globo.com. **Mercado de games movimenta R\$ 44 milhões e deve crescer em 2015.** Disponível em: <<http://g1.globo.com/pernambuco/noticia/2015/02/mercado-de-games-movimenta-r-44-mi-em-pe-e-quer-crescer-em-2015.html>>. Acesso em Julho, 2016.

www.gamedesignireland.ie. Disponível em <<http://www.gamedesignireland.ie/?p=497>> Acesso em Outubro, 2016.

www.gamelover.org. Disponível em: <<http://www.gamelover.org/2015/07/pac-man-filme-pixels.html>>. Acesso em Outubro, 2016.

www.gamenexus.com.br. Disponível em: <<http://www.gamenexus.com.br/2013/09/01/documentario-sobre-os-25-anos-de-street-fighter/>> Acesso em Maio, 2017.

www.giantbomb.com. Disponível em: <<https://www.giantbomb.com/images/1300-118306>>. Acesso em Abril, 2017.

www.hardmob.com.br. Disponível em: <<http://www.hardmob.com.br/blogs/347546/ps1-silent-hill-278/>>. Acesso em Outubro, 2016.

www.identifont.com. Disponível em: <<http://www.identifont.com/similar?IDE/>>. Acesso em Maio, 2017.

www.jogamus.blogspot.com.br. Disponível em: <<http://jogamus.blogspot.com.br/2015/06/burning-fingers-mega-man-x.html>>. Acesso em Abril, 2017.

www.mariouniverse.com. Disponível em: <<http://www.mariouniverse.com/maps/snes/smw>>. Acesso em Abril, 2017.

www.minutodosaber.com. O que significa CD e DVD. Disponível em: <http://minutodosaber.com/2013/10/o-que-significa-cd-e-dvd/>> Acesso em Abril, 2017.

www.modahistorica.blogspot.com.br. Disponível em: <http://modahistorica.blogspot.com.br/2013/05/a-moda-na-era-rococo.html>>. Acesso em Abril, 2017.

www.myfonts.com. Disponível em: <https://www.myfonts.com/fonts/t26/wearetrippin/display/>> Acesso em: Abril, 2017.

www.neogamer.com.br. Disponível em: <http://www.neogamer.com.br/2011/03/adventure-o-jogo-com-o-primeiro-easter.html>>. Acesso em Abril, 2017.

www.noset.com.br. Disponível em: <http://noset.com.br/bayonetta-platinum-games/>>. Acesso em Abril, 2017.

www.paleonerd.com.br. Disponível em: <http://paleonerd.com.br/2015/06/20/a-tecnica-nas-pelejas-medievais/>>. Acesso em Abril, 2017.

www.pinterest.com. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/25332816632671103/>>. Acesso em Maio, 2017.

www.polygon.com. Disponível em: <https://www.polygon.com/features/2013/9/15/4652612/god-of-war-art-gallery>>. Acesso em Outubro, 2017.

www.pt.universomario.wikia.com. Disponível em: http://pt.universomario.wikia.com/wiki/Ficheiro:Princess_peach_with_parasol_by_peachfan25-d3a12na.png>. Acesso em Maio, 2017.

www.powersonic.com.br. Disponível em: <http://www.powersonic.com.br/colunas/coluna24.html>>. Acesso em Outubro, 2016.

www.romhacking.net. Disponível em: <https://www.romhacking.net/forum/index.php?topic=16919.0>>. Acesso em Abril, 2017.

www.salvadornerd.blog.br. Disponível em: <<http://www.salvadornerd.blog.br/google-homenageia-os-30-anos-de-super-mario-bros-com-easter-egg/>> Acesso em Outubro, 2016.

www.screenrant.com. Disponível em: <<http://screenrant.com/best-facts-darth-vader-star-wars-trivia/?view=all/>> Acesso em Outubro, 2016.

www.skooldays.com. Disponível em: <<http://www.skooldays.com/blog/wp-content/uploads/pong.jpg>>. Acesso em Outubro, 2016.

www.sprisers-resource.com. Disponível em: <<https://www.sprisers-resource.com/snes/demons-crest/sheet/13675/>>. Acesso em Janeiro, 2017.

www.storia.me. Disponível em: <<https://storia.me/@daniel.akstein/fatos-e-fotos-1eckfz/veja-esbocos-do-iconico-jogo-pac-man-antes-de-ele-ser-lancado-3mmv9b>>. Acesso em Outubro, 2016.

www.taringa.com.br. Disponível em: <<http://www.taringa.net/posts/juegos/19401887/Kratos-yo-te-re-banco-a-muerte.html>> Acesso em Maio, 2017.

www.techtudo.com.br. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/listas/noticia/2016/01/lista-reune-curiosidades-e-polemicas-da-franquia-final-fight.html>>. Acesso em Abril, 2016.

www.therichest.com. Disponível em: <<http://www.therichest.com/expensive-lifestyle/entertainment/14-biggest-video-game-movies-of-all-time/>> Acesso em Outubro, 2016.

www.trendloja.com.br. Disponível em: <<http://trendloja.com.br/2015/07/29/porque-investir-em-um-produto-em-couro-3/>>. Acesso em Abril, 2017.

www.twitch.tv. Disponível em: <<https://www.twitch.tv/vanguardstv>>. Acesso em Setembro, 2016.

www.ultrdownloads.com.br. Disponível em: <<http://ultrdownloads.com.br/baixar-jogo/ocidental/World-of-Warcraft/>>. Acesso em Outubro, 2016.

www.unilad.co.uk. Disponível em: <<http://www.unilad.co.uk/gaming/eight-classic-games-that-have-aged-brilliantly/>>. Acesso em Abril, 2017.

www.unity3dbrasil.blogspot.com.br. Disponível em: <<http://unity3dbrasil.blogspot.com.br/2012/07/historia-completa-de-god-of-war.html>>. Acesso em Abril, 2017.

www.uol.com.br. Disponível em: <<https://m.omelete.uol.com.br/esports/noticia/overwatch-novo-personagem-do-jogo-pode-se-chamar-greek/>>. Acesso em Abril, 2017.

www.uol.com.br. Disponível em: <<http://jogos.uol.com.br/reportagens/historia/1961.jhtm>>. Acesso em Abril, 2017.

www.virgobrasil.com.br. Disponível em <<http://virgobrasil.com.br/proximo-presidente-da-nintendo-pode-ser-shigeru-miyamoto/>> Acesso em Outubro, 2016.

www.wikimedia.org. Disponível em: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/pt/8/89/God_of_war.jpg>. Acesso em Maio, 2017.

8 APÊNDICES E ANEXOS

Questionário:

1. Idade:

- ☐ 12 a 16 anos
- ☐ 17 a 24 anos
- ☐ 25 a 32 anos
- ☐ 33 a 40 anos
- ☐ mais de 40 anos

2.Sexo:

Masculino ☐ Feminino ☐

3.Com que frequência você joga algum jogo de *videogame*?

- ☐ Todos os dias
- ☐ Três vezes por semana aprox.
- ☐ Uma vez por semana aprox.
- ☐ Uma vez por mês
- ☐ Outros

4. Você joga *videogames*?

- ☐ Console

- ☐ Computador
- ☐ Outros

5. Você sabe o nome do *game* que joga com mais frequência?

6. Algum jogo já marcou sua vida (você nunca esqueceu/adorava jogar)? Qual?

7. Qual seus estilos de jogo preferidos?

- ☐ Aventura
- ☐ Ação
- ☐ Luta
- ☐ Tiro (FPS)
- ☐ RPG
- ☐ MMO
- ☐ Esporte (Futebol, Basquete)
- ☐ RTS
- ☐ Estratégia
- ☐ *Survival* (Horror)
- ☐ Outros

8. Assinale os jogos que você conhece:

- ☐ Overwatch (2016)
- ☐ Portal (2007)
- ☐ Outlast 2 (2016)
- ☐ Child of Light (2014)
- ☐ Bloodborne (2015)
- ☐ Mortal Kombat (1992)
- ☐ Horizon (2016)
- ☐ Super Mario World (1990)
- ☐ Ryse: Son of Rome (2013)
- ☐ Shenmue (1999)
- ☐ The Last Guardian (2016)

- () Destiny: The Taken King (2015)
- () Sonic the hedgehog (1991)
- () For Honor (2016)
- () Cup Head (2016)
- () Draugen (2016)
- () Kirby's Adventure (1993)
- () The Hum (2016)
- () The King of Fighters (1994)
- () International Superstar Soccer (1997)
- () Donkey Kong Country (1994)
- () Hell Yeah! Wrath of the Dead Rabbit (2012)
- () FEZ (2012)
- () SuperMeat Boy (2010)

9. Assinale o nome dos personagens de jogos que você conhece:

- () Ryu
- () Mario
- () Sonic
- () Alucard
- () Leon S. Kenetty
- () Alice
- () Cirilla Fiona ElenRiannon
- () Pac Man
- () Edward James Kenway
- () Scorpion
- () Marcus Holloway
- () Kratos
- () Sir Galahad
- () Mega Man
- () Link
- () Aurora
- () Draven

- ☐ Roadhog
- ☐ Thrall
- ☐ Marius Titus
- ☐ Bomberman
- ☐ JD Fenix
- ☐ Adam Jensen
- ☐ Takkar
- ☐ Trevor Philips
- ☐ Trico
- ☐ Juan

10. Quando você joga um jogo de *videogame*, quais são as coisas que você mais presta atenção?

- ☐ Enredo
- ☐ Cenários
- ☐ Personagens
- ☐ Efeitos visuais (magias, habilidades)
- ☐ Outros

11. Quanto aos jogos atuais 2015/16, qual a sua opinião referente a dificuldade (marque quantas opções achar necessárias):

- ☐ Difíceis
- ☐ Fáceis
- ☐ Moderados

12. Quanto aos jogos atuais 2015/16, qual a sua opinião referente a como os jogos em geral estão (marque quantas opções achar necessárias):

- ☐ Inovadores
- ☐ Originais
- ☐ Repetitivos
- ☐ Criativos
- ☐ Cansativos

☐ Na medida certa

13. Quanto aos jogos atuais 2015/16, qual a sua opinião referente a diversão (marque quantas opções achar necessárias):

☐ Muito divertidos

☐ Pouco divertidos

☐ Na medida certa

14. Quanto aos jogos atuais 2015/16, qual a sua opinião referente aos enigmas (*puzzles*) (marque quantas opções achar necessárias):

☐ Fáceis

☐ Difíceis

☐ Criativos

☐ Maçantes

☐ Na medida certa

15. Para você, os personagens que compõem os jogos (protagonistas) são:

☐ Importantes

☐ Carismáticos

☐ Relevantes no enredo

☐ Sem relevância no enredo

16. O que você espera quando é lançada uma sequência? (Por exemplo: *Street Fighter 5*, 6, 7...)

☐ Inovação

☐ Mais Qualidade gráfica/estética

☐ Mais personagens

☐ Melhor história

17. Em jogos que envolvem lutas, como você vê a violência nos jogos atuais (2015/2016):

☐ Pouco violentos

☐ Violentos

☐ Muito violentos

- ☐ Extremamente violentos
- ☐ Na medida certa

18. Em jogos onde personagens femininos (protagonistas ou antagonistas) atuam, qual a sua opinião quanto ao nível de sexualidade deles:

- ☐ Pouco apelativos
- ☐ Apelativos
- ☐ Muito apelativos
- ☐ Na medida certa